TVゲーム世代のためのスーパーエンタテイメント・情報マガジン!!

ファミコン必勝本

1990年3月2日発行(毎月2回第1・第3金曜日発行)
第5巻第5号通巻90号　昭和61年7月11日第3種郵便物認可

特別ふろく付!!
ウィザードリィIII
完全必勝マップ・ノート
徹底解説ですべてがわかる!!

1990・3・2 340YEN税込
VOL.5

総力特集●日本全国のドラクエファンに贈る!
ゲームを100倍楽しめる最新情報つき!!

ドラゴンクエストIV 導かれし者たち



ついにその全貌を現わしたナムコRPGのすべて!!
女神転生II

●コミックと小説がいっぱいの超強力新コーナー登場!!
FANTASY LAND
とじ込みスペシャル ファンタジーランド

●新連載開始!! DRAGON LORE
最後の竜に捧げる歌II 作/外園昌也

●コミック版ウィザードリィ外伝第2部
鳳凰の塔 作/石垣 環

●小説ウィザードリィII
風よ。龍に届いているか 作/ベニー松山

SUPER!! HIPPON

●新作ソフト徹底紹介
HOT GAME SCANNER
怒III/プレジデントの選択
モアイくん/ドラゴンユニット
キテレツ大百科/ヘビーバレル

●全メーカー別ゲームソフトリフィル
GAME SOFT REFILL

●大好評連載中!!
PCエンジンクラブ/メガドライブクラブ
ゲームボーイクラブ/ウィザードリィ友の会


KONAMI
そして、神の国が戦場になった。
アルバム「魍魎戦記摩陀羅」4/21発売！ 発売元 キングレコード㈱


MADARA
摩陀羅
魍魎戦記マダラ
神の国アガルタを舞台に、大河冒険ロマンが繰りひろげられる。
ウガヤ王朝3499年、東方の島より天孫を名乗る一族がこの地に臨りたった。
一族の長をミロクといい、彼は魍鬼と呼ばれる妖魔たちを自在に操った
殺りくと征服のはてに、ミロクは金剛国という巨大な帝国を築きあげ、
神の国アガルタへの扉があると伝えられる須弥山にその王宮をかまえた。
真王・摩陀羅の伝説は、
この王宮から蓮の花に乗せられた不思議な赤子が
川下に流されるところから始まる。
——日修羅人徐福による口伝「千年王国記」摩陀羅伝より——
3月30日発売
ついに超人類の異世界体験
マダラ
MADARA PROJECT作品
驚異の4M+VRC6
バッテリーバックアップ搭載
価格8,500円(税抜き価格)
ファミコンカセット
©KONAMI 1990 ©1990 SHO-U TAJIMA AND MADARA PROJECT/YUKIHIRO KURODA/KADOKAWA SHOTEN ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です
モアイくん™ ©KONAMI 1990 ファミコンカセット 3月9日発売 価格4,800円(税抜き価格)

ファミコン必勝本
Vol.5
1990年3月2日号

●EDITORS
井上裕務
平林久和
降旗正子
三橋文夫
高城正顕
根本康弘
作山哲広
清水博子
早川洋

●STAFF
レッカ社
キャラメルママ
ぽにーてーる
辻事務所
成沢大輔
響あきら
大堀康祐
ベニー松山
手塚一郎
ベントスタッフ
木村茂
古橋潔
中島あゆみ
木宮雅徳
内田聡
田尻智
藤森英明
小林活夫

●DESIGNERS
アートサプライ
バナナグローブスタジオ
遊デザイン室
前嶋信行

●ILLUSTRATORS
品川るみ
阿知破英喜
キャラメルママ

●PROOFREADER
フラッパーズカンパニー

●COVER ILLUSTRATOR
伝陽一郎＋X68000

CONTENTS

とじこみスペシャルVol.9

FANTASY LAND

COMIC & NOVELS

●コミック版ウィザードリィ第2部●

「鳳凰の塔」

●小説版ウィザードリィ●

「風よ。龍に届いているか」

●新連載コミック●

「死んでしまうとはなにごとじゃ」

●コミック版●

「最後の竜に捧げる歌II」

●コラム●

「スーパーブックガイド・この本を読め!」



HOT GAME SCANNER

コラムランド

ゲーム別さくいん

COMPUTER GAMES TODAY

NEWS

ハード・ソフト・メーカー・ユーザー・人物…etc.ゲーム業界気になるトピックス　取材・文　編集部

NEW HARD

SNKからレンタル式の新ハード発売

ゲームセンターと連動し、新たな戦略を生むMVS(マルチビデオシステム)、NEO・GEO(ネオジオ)システム

業務用とファミコンソフトの中堅メーカーとして知られるSNKは、1月31日に大阪のホテルにて新型業務用機「マルチビデオシステム(略称MVS)とMVSを家庭でプレイするためのハード「NEO・GEOシステム」を3月末頃に発売するとの発表を行った。

MVSは6種類までのソフトを1台の業務用筐体に内蔵することができるシステムで、これまでの1作1筐体の方式より、インカム（売り上げ）効率が上がるとされている。

NEO・GEOシステムは、このMVSを家庭に持ちこむにはどうしたらいいのか、という所から発想された斬新なスタイルのシステムである。全国のゲームセンター、ビデオレンタルショップにNEO・GEOシステムを販売し、ビデオレンタルと同様の感覚でハードとソフトを貸し出すのである。もちろんハードスペック面ではMVSとほとんど(MVSは6作分のデモを順次流すことができる同じ性能である。つまり業務用のハードをそのまま家庭に持ちこむことができると言って差し仕えない。これまでのさまざまなハードが、家庭に売りこむことを目的としていたことを考えると、これ以上ない斬新なハードである事は間違いない。

また、メモリーカードを使用することにより、MVSでプレイした内容をセーブして、NEO・GEOシステムをレンタルして家で続きをプレイすることができるという連動性も考えられている。メモリーカードは個人所有のものとなるが、最高20数ゲームものデータをバックアップすることができ、NEO・GEOシステム以外での業務用機への導入も考えられているという。

ソフト面では、3月の発売時に3作。以後、月に1～2タイトルのリリースが見込まれている。価格は28000～36000円程度とされているが、40～60メガの大容量業務用ソフトとしては割安であることを、同社は強調している。

なお、ソフトの価格は前述の通りであるが、NEO・GEOシステムのハード価格は58000円、専用ジョイスティック付き。レンタル価格は、SNKの要望としては1泊2日でハードとソフト1本で1200～1700円だが、これは店によって大きく異なるであろう。なお、ハードとソフトの一般販売は、SNKが独自に行うことはないが、各レンタル店がユーザーサービスとして行うこともあるかも知れない、とのことである。

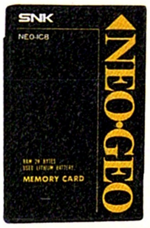
NEO・GEOは、コインを投入するのでも、ソフトを購入するのでもない、〝1泊2日で借りる〟ゲーム市場の開拓を目指す。極めて戦略性の高い商品であり、今後の成り行きが気になるところだ。



NEO・GEOレンタルシステム

サイズはメガドライブを2回りほど大きくしたぐらい。ソフトサイズはVHSのビデオテープの巾をタテに広げたぐらいで、かなり大き目。

出力は充来のRF、ビデオのほかに、アナログRGB用のコネクターも標準装備されている。



MVS(業務用)

写真は25インチ筐体。上部のインストラクションカードは選んだゲームのものが光るようになっている。



ソフトラインナップ

現在発表されているのは右の5作。このほかに「ライディング・ヒーロー」というバイク物など20作ほどが予定としてあがっている。いずれもSNKからのリリースだが、サードパーティ参入の話もあり、既に6社ほどから打診が来ているという。

ジャンルはアクションが多くなるが、メモリーカード使用によるRPGなども予定されており、巾広くサポートする構えを見せている。



NAM-1975
3月発売 46メガ

3Dタイプのシューティングだが、右へスクロールする変則的なスタイル。ディストーションの効いたサウンドが臨場感たっぷり。



ベースボールスターズ
3月発売 50メガ

基本的にはファミスタタイプの野球。グラフィック面での工夫は当然のこと、騒がしいぐらいの音声合成がこれでもか、と入っている。



麻雀狂列伝
3月発売 42メガ

AVG仕立の麻雀。BGMにPCMで収録された演歌が2曲流れるのが笑わせてくれる。けっこうHなメッセージもあったりして。



トッププレイヤーズゴルフ 4月発売62メガ

業務用のゴルフゲームの見本のような作品。5作中最大の62メガもの容量を使っており、グラフィック面での細かさはさすがと言うほかない。



マジシャンロード
4月発売 46メガ

いわゆる「横スクロールタイプのアクションゲーム」だ。これがもっとも業務用っぽさを感じさせる。パワーアップがハデだ。

EXAMINATION

抱き合わせ商法にメス

●ゲーム流通業社を公正取引委員会が調査

ゲーム（玩具）流通業界の悪しき慣習、いわゆる〝抱き合わせ商法〟に独占禁止法違反の疑いあり、との判断から独禁法の番人、公正取引委員会は大手一次問屋数社の調査を開始した。

対象商品は「ゲームボーイ」(任天堂)と「ドラゴンクエストⅣ」(エニックス)の両人気商品。一部の悪質流通業社は不良在庫とセットでないと、これら人気商品を二次問屋、小売店に卸売しない方針をとっている。そのため、多くの小売店で不必要な商品を消費者は買わなくてはならず不利益であり、また業者は不当な利益を得ているのではないか？　との疑いが今回の公取委調査の原因だ。

〝抱き合わせ商法〟は以前にも見られた販売方法だったが、今回の両件は「小売店単位でなく、流通経路も含めた大がかりな行為。ドラクエⅣは発売前から、抱き合わせの予約〟が公然と行われていた」(公正取引委員会広報室)ため強硬な態度につながった。

悪質なケースではドラクエⅣが1に対して、他の在庫ソフトが10の割合でなければ出荷しない業者、占いや野球の年度版ソフトなど、季節はずれ商品ばかりを抱き合わせる業者もあるとも伝えられている。

公取委は明らかに違反行為と認定した場合は、正常化のための勧告を行う方針だ。が、調査結果がどうあれ対象が若年層、しかも購買欲求が高いゲーム関連商品に、このような商慣習があることは商業モラル上、大いに問題がある。ゲーム流通業界は世間の注目を浴びた。早急に正当な小売価格をもって、業界の潔白を証明してもらいたい。





↑「ドラゴンクエストⅣ」(エニックス)
←「ゲームボーイ」本体（任天堂）

SOUND

ゲームボーイサウンド、初のCD化

●「GAME BOY MUSIC」が3月21日に発売

成長著しいゲームミュージック界だが、ゲームボーイのサウンドもついにCD化。「GAME BOY MUSIC」（サイトロン）が3月21日に発売となる。

サイトロンでは発売を記念して、レコーディング風景を公開。任天堂開発第一部に所属、ゲームボーイ音楽の創作・プロデュースをしてきた田中宏和氏も一般マスコミに初登場となった。

田中氏は1979年、任天堂に入社。業務用「ドンキーコング」のころからゲームミュージックを手がけてきた。ファミコン、ゲームボーイ、そしてスーパーファミコンと、移り変わるハード仕様、進化するプログラム技術とともに歩んできたクリエイターである。

と言っても入社当時のゲーム音楽といえば、「効果音と同じ程度」だったのが実情。やがてBGMが不可欠になり、「バルーンファイト」のころから「音楽が独自に評価され、〝良いサウンドですね〟などと人から言われるようになった」と昔を振り返る。「スーパーマリオ～」以降ではゲームの演出に音楽が欠かせないものとなり、「メトロイド」「ファミコンウォーズ」「MOTHER」と、その傾向はさらに強まってきた。





↑スタジオでの田中宏和氏
➡「GAMEBOY・MUSIC」(サイトロン・¥2500税込み)

そしてニューマシン続出の昨今、彼の挑戦は続く。このアルバムは彼のゲームボーイ時代の記念碑的な作品となるに違いない。「今はスーパーファミコンを研究中、高性能なマシンなので、外部のミュージシャンにも多く参加してほしい」と目標は次世代のマシンだ。

NEW MEDIA

任天堂「データシップ1200」発売。ファミコンホームバンキング本格化

郵政省も4月2日よりキャプテンシステムのファミコン利用を開始予定。激化する通信事情

郵政省は4月2日より、NTTのキャプテンシステムを利用したファミコンでの郵便貯金口座の振り替えサービスを開始する。郵政省はキャプテンシステムの主幹官庁で、昭和54年、東京都三鷹市で実験サービスを開始して以来、徐々に拡充してきたが、話題にはなるものの、今一つ幅広く展開してきたとは言い難かった。それは従来型のキャプテンアダプターが約10万円前後と割高感があったせいもあるのだが、今回のサービスでは30000円強と通信料、情報料だけとかかる金額がずいぶんと下がった。内訳と手順は。

①振替口座の開設（郵便局、０円）
②キャプテンシステムへの入会（NTT、800円）
③キャプテン用端末アダプターの購入（マイクロコア社製、30000円前後）
④キャプテンシステム利用の申請（郵便局、０円）

となっており、このほかに1回あたりの情報料と通信料がかかるだけである。

このキャプテンシステム利用で、郵便振替などの郵便貯金にサービスを受けられるほかに、従来からあるキャプテンシステム上での各種サービスも受けることができる。JRの切符、航空券の予約、コンサートの案内などすべて自宅の端末操作で可能となる。そして代金は郵便振替で払えばよい。

これに対抗する銀行側の動きも激しい。証券会社に始まった通信システムは都市銀行、地方銀行、信用金庫へと飛び火し、300を超える金融機関が参入している。こちらはファミコンだけでなく、メガドライブ用モデムと通信ソフトを利用した「メガアンサー」を使用している銀行もある（ゲームユーザー用のモデムとソフトは未発売)。ただし、銀行サービスオンリーなので、現時点ではキャプテン側のほうが進んでいるといえるが、他業種の参入も現在検討されており、銀行とのドッキングサービスが始まる。例えば日本中央競馬会なども通信投票を開発している。

データシップ1200

任天堂はファミコンのハードを利用したネットワーク用通信機「データシップ1200」を発売した。これはファミコンとモデムが一体化された通信用アダプターで、ホームバンキング専用に開発されたものだ。家にいながらにして振り込みや残高照会の手続きを行うことができる。すでに第一勧業銀行が「便利くんミニ」の名称で導入を決めており、時間に追われる中小企業や個人営業のユーザーに展開する。ただしデータシップ1200でゲームをプレイすることはできない。完全に商用のハードとしての位置づけである。価格は本体が39000円、ソフトが5000円。別売でプリンターやRFユニットセットが用意されている。



ファミコンのネットワーク化もずいぶん進んできたが、ここに来てまた新たな広がりを見せている。銀行と郵便貯金という競争も生まれ、ゲームだけのファミコンから、オールマイティなものへと変わっていくのだろう。

●ゲームメーカー週間株式市況　1/22～2/2

メーカー	始値	高値	安値	終値	前号比
任天堂	17000	17300	15900	16300	▼700
コナミ	11600	12200	10300	11000	▼500
セガ	6700	6920	6110	6400	▼400
ナムコ	2090	2100	1860	2050	△20



COMPUTER GAMES TODAY HIT CHART

欲しいゲーム・売れてるゲーム…ファミコン、PCからアーケードゲームまで

FAMI-COM TOP 30

読者がえらんだほしいソフト

「ファミコン必勝本」Vol.4のアンケートハガキより

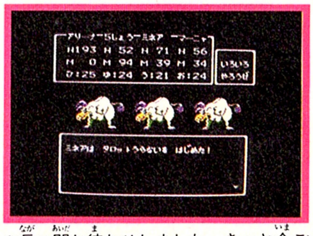
順位	前回		タイトル	メーカー	得点	コメント
1	1	→	ドラゴンクエストIV	エニックス	694	超人気RPG、ドラクエシリーズ最新作。ようやく発売。4MBバックアップ。￥8500
2	2	→	ファイナルファンタジーIII	スクウェア	320	人気RPG、ファイナルファンタジーシリーズ3作目。4Mでさらにグレードアップ
3	3	→	ウィザードリィIII	アスキー	243	パソコン版IIがベースだが、マップ・呪文などにファミコンオリジナルの味付けが光る
4	4	→	信長の野望・戦国群雄伝	光栄	101	パソコン版の人気SLG「信長の野望・戦国群雄伝」からの移植。シナリオは2本
5	5	→	女神転生II	ナムコ	75	熱狂的ファンを持つ3DタイプのRPG。評判だった「邪教の館」がさらにパワーアップ
6	6	→	ベストプレープロ野球II	アスキー	65	野球シミュレーションとしてその名を轟かす「ベスプレ」第2弾。わかりやすさを重視
7	9	↑	キャプテン翼II	テクモ	43	大ヒット作の前作のシステムを踏襲。ストーリー、必殺シュートに工夫を凝らす
8	14	↑	魔神英雄伝ワタル外伝	ハドソン	42	原作の設定にふくらみを持たせ、独自の世界ができあがっている。ひさびさのアクション型RPG
9	13	↑	摩陀羅	コナミ	33	壮大なストーリーとユニークなゲームシステムを持つRPG。戦闘が大幅に自動化された
10	19	↑	テトリス	B.P.S.	30	驚くべき長寿ソフト。ファミコン初心者からマニアまで、ファンの幅も広いパズルアクション

順位	前回	タイトル	メーカー
11	10	スーパー魂斗羅	コナミ
12	―	イースII	ビクター音楽産業
13	30	モアイくん	コナミ
14	28	サンサーラナーガ	ビクター音楽産業
15	16	クォース	コナミ
16	―	悪魔くん	バンダイ
17	7	がんばれゴエモン外伝	コナミ
18	―	西村京太郎ミステリー スーパーエクスプレス殺人事件	アイレム
19	―	ファミスタ'90	ナムコ
20	17	忍者龍剣伝II	テクモ

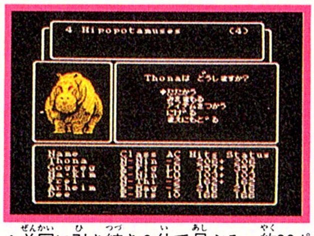
順位	前回	タイトル	メーカー
21	20	マイトアンドマジック	学研
22	18	怒III	ケイアミューズメントリース
23	―	キャデラック	ヘクト
24	―	熱血高校ドッジボール部サッカー編	テクノスジャパン
25	―	ファイヤーエンブレム	任天堂
26	―	ドンドコドン	タイトー
27	―	バットマン	サン電子
28	―	プレジデントの選択	ホット・ビィ
29	―	AD&Dヒーローオブランス	ポニーキャニオン
30	―	イメージファイト	アイレム

●いつまで続く第1位

ドラゴンクエストIVはついに発売になりましたが、アンケートの集計は発売直前のデータです。その結果1位から6位まではまったく動かず。RPGの大作4本にはさまれるかっこうで信長の野望の健闘が目立ちます。7位以下で今後上位をうかがっているのはキャプ翼2、ワタル外伝、初登場の任天堂のシミュレーションゲーム、ファイヤーエンブレムそれにコナミのクォースといったところでしょうか。それにしてもドラクエIVのトップはいつまで続くか……。



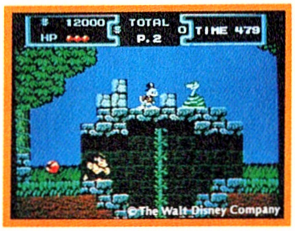
↑長い間お待たせしました。きっと今ごろは夢中になってプレイ中。「ドラクエIV」



↑前回に引き続き3位で足ぶみ。約80ポイントで「FFIII」にせまる「WizIII」

●得点の計算方法…メーカー名の下の得点は、アンケートはがき1枚につき、1位に3点、2位に2点、3位に1点を与え、満点が1000点になるように換算したものです。

TOYSHOP TOP 10



↑「わんぱくダック」はカプコンらしい秀作アクションゲームだ

おもちゃ店売れ筋トップ10

	前回		
1	7	ドラゴンボール3	バンダイ
2	1	テトリス	B.P.S.
3	3	がんばれゴエモン外伝	コナミ
4	2	スーパーマリオブラザーズ3	任天堂
5	4	ファミスタ'90	ナムコ
6	ー	わんぱくダック夢冒険	カプコン
7	ー	信長の野望 戦国群雄伝	光栄
8	ー	ツインビー3	コナミ
9	ー	ドラゴンクエストIII	エニックス
10	ー	スーパーマリオブラザーズ	任天堂

●ドラゴンボール3復活

増産分が流通して好調。トップに「ドラゴンボール3」が踊り出てきました。以下5位までは、いわゆる常連・定番モノが並びます。新作では「わんぱくダック夢冒険」「信長の野望戦国群雄伝」が健闘及ばず6位、7位。しかし、内容に関しては高い評価を受けている両作品なので、今後の踏んばりも期待できる。

8位の「ドラクエIII」は要注目。「IV」の発売を前にしてのあおられ人気か。ドラクエの新作発売日前後によく起きる現象です。

10位に「スーパーマリオブラザーズ」が。この超定番がこの表に顔を出すということは、総売り上げがさえない時の特徴。現時点(2月7日)では、「ドラクエIV」の発売待ちの完全見送り気分が日本中に充満しています。



↑キャラクターものの代表格となった「ドラゴンボール3」



↑正月から大分たったのに今だに人気の「ゴエモン外伝」



↑ちょっと高いけど、名作とはこうして売れるものなのか。「信長〜」

●最近の「おもちゃ店売れ筋トップ10」、とりわけ今回のトップ10を見て、まず感じるのが、古いながらも質の高いロングセラーソフトが、その多くを占めているということです。「テトリス」「マリオ3」の2タイトルは、すでにトップ10の顔にまでなっている作品で、'88年後半の作品。「ツインビー3」は昨年9月の発売時から地道に売れ続けている作品です。さらに、「ドラゴンクエストIII」は2年前、初代の「マリオ」は5年前の発売であるにもかかわらず、人気を保ち続けています。

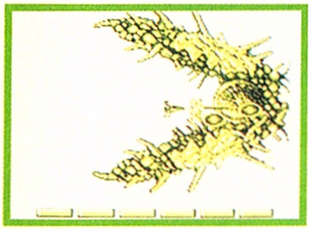
派手な話題性を持ってデビューした作品たちが必ずしも、このロングセラー組に加わるとは限らないようです。逆に、「テトリス」などは、デビュー自体が地味なことこの上なかったにもかかわらず、ここまで大ヒットを続けています。

今回、名を連ねたロングセラー組のタイトルを見て思うのは、面白さは当然として、遊びやすさ、親切な作りなどが人気ゲームの条件のようだということです。

GAMEBOY TOP 5

読者がえらんだトップ5

	前回		
1	1	ネメシス	コナミ
2	3	魔界塔士SA・GA	スクウェア
3	2	テトリス	テトリス
4	ー	SDガンダム	バンダイ
5	5	F1レース	任天堂



↑アーケード「グラディウスIII」より楽しいと言う人もいる「ネメシス」

●発売後ソフトが充実!

発売直前にして人気が定着した「ネメシス」、2号連続の1位です。ファミコン等に比べ、発売前のソフトよりも発売後のソフトが強いのがゲームボーイの特徴なので、「ネメシス」が今後どこまでガンバれるかも興味深いところです。

さて、ソフトの本数もかなり充実したゲームボーイ。ソフトを選ぶ時期の到来ですね。

〜読者の声〜

●「ザナック」のエリア6は「テトリス」に似ていませんか? (三重県・藤村崇史)

●PCエンジンで、CDロムのほうは面白そうなゲームが多く出そうだけど、カードのほうって、そんなにないように思う。 (長野県・斉藤卓馬)

●パソコン版の「ウィザードリィ#2」をプレイしている私にとって、マップがぜーんぜん違うファミコン版の「ウィザードリィ#2」つまり「ウィザードリィIII」は1つぶで2度おいしく感じられます。それと、やっぱし画面は線画が最高ですね。ファミコン版「II」の暗闇の白い壁っつーのは目が疲れました。 (岡山県・中田富美子)

●半年ぶりでゲーセンに行くと知らないゲームがいっぱいあった。今、熱中!なのが「エアバスター」「ファイナルファイト」。 (富山県・岡本裕)

●「おもちゃ店」の集計は、キディランド(東京・原宿)、奥野かるた店(東京・神田)、伊勢丹、西武百貨店池袋店の協力を得て、本誌編集部が独自に集計し、まとめたものです。

PC-ENGINE TOP 10

読者がえらんだほしいソフト

「ファミコン必勝本」Vol.4のアンケートハガキより

順位	前回	タイトル	メーカー	票数	コメント
1	1	源平討魔伝	ナムコ	101	いよいよ発売まで1ヵ月。余裕の1位であります。さぁ、購入資金の準備を始めよう！
2	−	スーパーダライアス	NECアベニュー	87	ROM²ユーザーで、少しでもシューティングが好きなら、迷うことありません。すごいです
3	3	スーパー桃太郎伝説	ハドソン	81	相変わらず霧の中。いつ、霧が晴れるかな？　ハドソンさん、あまりジらさないで下さいよぅ
4	9	スプラッターハウス	ナムコ	74	発売日が4月3日に決定いたしました。あなたも6800円で、ホラーヒーローになれますぜ
5	2	イースI・II(CDロム)	ハドソン	60	すでにIをクリアし、IIで苦労してる人も多いだろう。ダンジョンも複雑だし。がんばってね
6	4	PC原人	ハドソン	48	こんなに人気が続くのは、コンセプトの勝利。こーゆー良質なゲームには、がんばってほしい
7	8	シティハンター	サン電子	45	冴羽クン、走ります。とにかく走り回ります。あまり、モッコシはしないよーですが…
8	7	ダライアス	NECアベニュー	34	こちらはHu-CARD版。発売まで、もうしばらくかかりそう。人間、辛抱だ！
9	10	ラストハルマゲドン(CDロム)	ブレイングレイ	31	パソコン版では3Dだったダンジョンが2Dに。マッピングがしやすくなりました。
10	−	イメージファイト	アイレム	27	アーケードから移植の過激シューティング。難易度調整つきだけど、それでもムズい!!

●良質なゲームは息が長い

発売目前のビッグタイトル2本が上位にランクされているのは分かるのですが、意外（失礼!!）なのが6位「PC原人」の大健闘。正直に言って、こんなロングセラーソフトになるとは思いませんでした。やはり、良質なゲームは息が長いと言うことでしょうか。前ページの〝おもちゃ店売れ筋トップ10〟でも「テトリス」「スーマリ3」ががんばってますし。注目作品は、10位初登場の「イメージファイト」でしょう。あの「R−TYPE」のアイレムが、満を持して放つシューティング。発売が延びてしまいましたが、春には…？



↑いわゆる名作に値する人気を得つつある「PC原人」

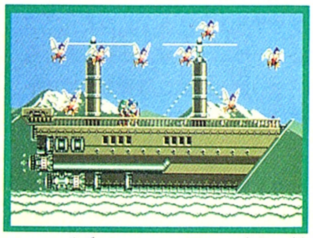
VOICE

「今、一番お気に入りのPCエンジンは『ヴォルフィード』。とはいっても他のPCソフトってやったことないんですけど。最初、派手な動きのあまりない画面だなぐらいの印象しかなかったのですが、いざやってみるとおもしろいのなんのって。手先が無器用な僕はシューティングゲームのように、細かい動きが要求されるのって駄目なんですけど『ヴォルフィード』で必要なのはタイミングと、ステージボスをなんとか隅に追いつめる底意地の悪い陣取り。タイミングはともかく底意地の悪さには自信があるものですから、ステージボスがどんどん小さくなっていく時の快感と、最後に自爆させた時の爪の先で小さな虫をプチッてつぶした時のような弱い者いじめ的な所、好きですね。」（編集部・高城）

MEGADRIVE TOP 5

読者がえらんだトップ5

順位	前回	タイトル	メーカー
1	1	ソーサリアン	セガ
2	2	ファンタシースターIII	セガ
3	3	ゴールデンアックス	セガ
4	4	アフターバーナーII	電波新聞社
5	−	ゴーストバスターズ	セガ



↑ついに発売！　ってなことで期待が大きい「ソーサリアン」

●上位陣全く安泰

1〜4位は前号と変わらず。春の強力なソフトが出てこないんだから仕方ないところでしょう。5位にゴーストバスターズが来ましたが、映画の影響でしょう。ただし、上位の壁は厚いかも。この号が出る時にはソーサリアンが発売されています。今後の順位にかなり影響してくるでしょう。さて、どうなることやら……。

VOICE



↑僕は、この緑のジジィが一番大好きなのだ！



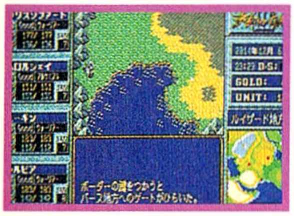
←アーケード＋α ステージで楽しさがアップした

アフターバーナーが現れるまで、僕のNo.1ソフトは、「ゴールデンアックス」だった。ゲーセンでハマってたあのゲームが、MDで出来てしまうなんて…。（何かこればっかり）まっとにかく、このゲームの世界観と雰囲気をぜひ1度味わってみてはいかがかな？　（編集部・作山）

PERSONAL COMPUTER TOP 10



↑町を結ぶフィールドがない！「ルーンワース　黒衣の貴公子」



↑こちらは初登場6位。クリスタルソフトの「夢幻の心臓III」

●ルーンワース登場！

「ハイドライドX」なるコードネームが当てられていたT&Eソフトの新作RPG「ルーンワース・黒衣の貴公子」が初登場で、いきなり第1位を獲得しました。一番のウリは何といっても「経験値を排除したこと」です。楽しんでもらうことに徹底したこの作品をみなさんもどうぞお試しください。並みいる強豪を押さえ第3位になったのはエルフの「ドラゴンナイト」。これは何とアダルトゲームなのです。単なるHソフトではなく、RPGとしての完成度も高いと聞きますから、その辺がヒットの原因なのかもしれません。しかし、世の中も変わりましたねえ。第6位はクリスタルソフトの「夢幻の心臓III」。注目点は名作「ティル・ナ・ノーグ」の戦闘モードをさらにパワーアップさせた感のあるそれでしょう。クリスタルソフトは、あの「ソードワールドRPG」のゲーム化も進めているらしいので、そちらも期待できそう。

パソコンゲーム売れ筋トップ10

順位	前回	タイトル	メーカー	機種
1	―	ルーンワース 黒衣の貴公子	T&Eソフト	PC-8800、MSX2
2	3	DISC STATION9号	コンパイル	MSX2
3	10	DRAGON KNIGHT	エルフ	PC-9800、8800
4	1	三國志II	光栄	PC-8800
5	9	アークスII	ウルフチーム	PC-8800
6	―	夢幻の心臓III	クリスタルソフト	PC-8800シリーズ
7	2	エメラルドドラゴン	バショウハウス	PC-8800シリーズ
8	―	テトリス	ビーピーエス	PC-9800、8800他
9	―	ニュージーランドストーリー	ビングソフト	FM TOWNS
10	―	遥かなるオーガスタ	T&Eソフト	PC-9800シリーズ

●夢幻シリーズついに第3弾

「夢幻の心臓」がクリスタルソフトからリリースされたのは1984年のことだから、もう6年も前のことになります。30000日の間に「夢幻の心臓」を見つけだすことが目的でした。さて、そのIII。ようやく元の世界へ戻ってきた主人公ですが、そこに待ち受けていたのは――というストーリー。クエストタイプのシステムを採用したこのIII、遊んで損なしの作品です。

ARCADE GAMES TOP 5



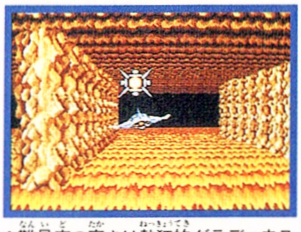
↑SARとは「サーチ・アンド・レスキュー」の略。SNKのゲームです



↑鈴鹿のコースを走る!! ナムコの「ウィニングラン鈴鹿グランプリ」

●テトリス2位に浮上

前回のチャートでは3位から脱落してしまったテトリスも、新製品の出だしの頃の人気が落ちてくるや、またもや2位に急浮上。広い顧客層を持ったソフト故の強さと言った所でしょうか？　ファイナルファイト、カプコンワールド共に、前回と同じく、高得点を叩きだし、3位以内に…　どちらもロケーションの一日の売り上げが、2万円を越える程の人気ぶり。この人気、いつまで続くのでしょうか…　この2タイトルを3位内に送り込んだカプコンの次期リリース"1941"がこの本が発売されている頃にはロケーションに出ているはず。そちらも要注目。



↑難易度の高さは熱狂的グラディウスファンも怒らせた「グラディウスIII」

アーケードゲーム人気トップ5

テーブルゲーム

順位	前回	タイトル	メーカー	コメント
1	2	ファイナルファイト	カプコン	本格的格闘ゲーム。3人の中から1人を選ぶ
2	4	テトリス	セガ	ソ連産。世界中で大流行のパズルゲーム
3	5	カプコンワールド	カプコン	敵とクイズをしながら進む、すごろくゲーム
4	―	SAR	SNK	宇宙船のエイリアンを倒すアクションゲーム
5	1	スーパーフォーミュラ	ビデオシステム タイトー	上から見た画面の通信F1レースゲーム

体感ゲーム（アップライトコックピット型）

順位	前回	タイトル	メーカー	コメント
1	2	ファイナルラップ	ナムコ	2～6人まで遊べるレースゲーム
2	1	ビーストバスターズ	SNK	3人同時プレイが可能な、ゾンビ射撃ゲーム
3	―	ライン・オブ・ファイア	セガ	2人プレイの戦争射撃ゲーム筐体が笑える
4	4	ビッグラン	ジャレコ	ジャレコ初！ 体感ドライブゲーム
5	3	ウィニングラン鈴鹿グランプリ	ナムコ	鈴鹿のコースをシミュレートしたF1ゲーム

●ショウ人気1位のグラIII圏外に

昨秋のAMショーで人気No.1だったグラIII。前回は3位だったのが、今回は早くもランク外に…。いかに人気作の続編とはいえ、こう難易度が高いと一般顧客はもちろん、マニアですらお手上げ。面数が多く、プレイ時間の長さを難易度で解決しようとしたツケがこの有様です。

●以上の集計は、㈱日本ソフトバンク、アミューズメント通信社の協力を得て、本誌編集部が独自に集計し、まとめたものです。

●これがおすすめ●ソフトスクランブル

SOFT SCRAMBLE

過去4号での順位

	Vol.24	Vol.1	Vol.2	Vol.3
ドラゴ	−	−	−	−
キテレ	−	−	−	−
ヘビー	−	−	−	−
プロデ	−	−	−	−
飛　装	−	−	−	−
ソーサ	1	1	2	1

2月16〜3月1日発売スケジュール

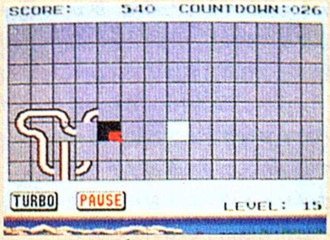
発売日	機種	タイトル	メーカー
2/23	FC	デッドフォックス“人間兵器”	カプコン
23	FC	アークティック	ポニーキャニオン
23	FC	キテレツ大百科	エポック社
23	PC	飛装騎兵カイザード	メサイヤ
23	PC	プロディア	ハドソン
23	PC	虎への道	ビクター音楽産業
23	PC	ニュージーランドストーリー	タイトー
23	PC	コズミックファンタジー	日本テレネット
23	GB	ネメシス	コナミ
23	GB	対局連珠	トーワチキ
24	FC	悪魔くん	バンダイ
24	PC	ゴールデンアックス	日本テレネット
24	MD	ソーサリアン	セガ
27	FC	ドラゴンユニット	アテナ

もうすぐ春休み

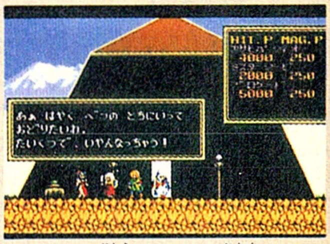
この前お正月だと思ったらもう2月も後半。あと1ヵ月もしないうちに春休みです。この春進級したり進学したりはたまた就職したりする人、新しい環境が始まるまでの一瞬の休みにプレイするゲームをどれにするか参考に「ソフトスクランブル」。今回は6本を狙にのせてみました。でもきっとみんな「ドラクエⅣ」やってるんだろうな…。



↑シンプルさが目立つ横スクロールアクションゲーム「ドラゴンユニット」



↑ハドソンより出たパズルゲーム。PCエンジン「プロディア」



↑パソコンの人気ゲームより移植。メガドライブ「ソーサリアン」

FC ドラゴンユニット

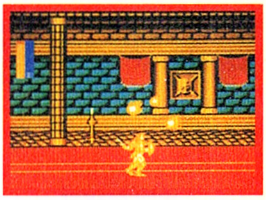
横スクロールタイプのアクションゲーム。分岐するコースをセレクトし、各面を攻略していく。武器の持ち替えにより、戦略性を高めている。



■アテナ
■2月27日発売
■¥5800(税抜き)
■カセット

●最近のアクションゲームは、グラフィックにしろ、キャラクター（動きやアイテムによるパワーアップ）にしろ、かなり凝った設定にしてくるのが当り前。そんなご時世に、逆行したシンプルさを感じさせるこのゲーム、相当の自信と勇気があるとみた。けど、目の肥えたユーザーが、そこまで余裕の解釈で迎え入れてくれるかどうか……。こりゃスゴイっと思わせる部分がひとつでもあると、印象変わるけどね。（S-MAN）

●僕は、横アクションが好きです。「ローリングサンダー」しかり「リンクの冒険」しかり。このゲームも悪くはないんですが、平担な地形を、ただただ歩いて行くだけではどうも考えてしまいます。それに、武器を取替えるごとに画面がチカチカするのは、いったいどういうことなのでしょう。もっと練り込めばいいゲームになったのに、非常に残念だと思いました。キャラのデザインはカッコイイのになあ。（作山哲広）



難易度	★★½☆☆

操作性	♥♥♡♡♡
グラフィック	♥♥♡♡♡
BGM	♥♥½♡♡
熱中度	♥½♡♡♡
総合評価	♥♥♡♡♡

FC キテレツ大百科

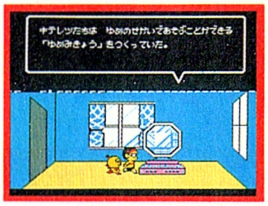
テレビでもお馴染みの藤子不二雄作品のゲーム化。発明品を作りながら仲間を救出するアクションゲーム。逆さ歩きやパーティ制などアイデア盛り沢山。



■エポック社
■2月23日発売
■¥5900(税抜き)
■カセット

●はっきりいって、こんなもんかあってのが感想です。みよちゃんやコロ助を助け出してパーティーを組むんだけど、それぞれのキャラが好き勝手に動いちゃうんだもん。これってばメーカーさんの新しい試みなんだろーけど、コントロールするのが大変で、かえってしらけちゃうんだよね。特にジャンプや逆さ歩きの時がそう。バラバラって動かれるとイライラしてきちゃって…。もう少し節度が欲しかったです。（AYU♥）

●ある意味で、すっごく意欲的なゲームだと思う。逆さ歩きができたり、さらにそのまま“下へ”ジャンプができたり（“上に”落ちるなんてこともある）、パーティーを組んだ仲間がばらばらに動いたり、と、新しい試みが随所にちりばめられているんだ。でもね、その試みが成功しているかっていうとそれは疑問。逆に操作性を悪く感じさせてしまうようなところがある。もう少し“煮詰め”がほしいね。（ニョクマム古橋）



難易度	★★☆☆☆

操作性	♥♥½♡♡
グラフィック	♥♥½♡♡
BGM	♥♥½♡♡
熱中度	♥♥½♡♡
総合評価	♥♥½♡♡

FC ヘビーバレル

戦場モノ８方向アクションシューティング。武器選択によるパワーアップが豪快。アーケード版からの移植で、全７ステージ、２Ｐモードもある。



■データイースト
■３月２日発売
■￥5800(税抜き)
■カセット

●新しさはまったくない。ないけど、そこそこ楽しめる。プレイ感がよくも悪くも大味で、豪快なのだ。パワーアップなどの工夫が、プレイヤーがいかに楽しめるかという観点で作られていて好感が持てる。そのかわり、上級者にはちょっとやさし過ぎるかも知れないが。あと残念なのは、演出不足と画面の仕上げの悪さ。時間が足りないのはわかるんだけど、もうひとがんばりしてほしかった。（石野ミチホ）

●俺は、ゲームに対して、イライラする時がある。１つは、動きが遅かったり、クセのある操作がある時。もう１つは、チラつきもおかまいなしに出て来る敵キャラや弾。おまけにゲームバランスが悪い時。すべてあてはまるぞこのゲームは。ちょっとキツイ言い方するけど、楽しいゲームとは言えない。しかし、ただ１つだけ気に入った所があった。最終兵器が完成した時にイキナリ喋り出すのだ。「ヘビバレー！」（高崎淳）



難易度	★★☆☆☆
操作性	♥♥♡♡♡
グラフィック	♥½♡♡♡
BGM	♥♥♡♡♡
熱中度	♥♥♡♡♡
総合評価	♥½♡♡♡

PC ブロディア

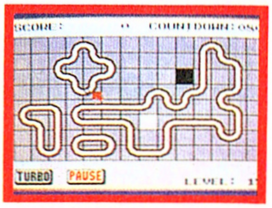
アメリカ産のパズルゲーム。画面上に散らばったレール（パネル）を継いで、レール上を転がるボールを落さずに最後まで走らせる。全100面。



■ハドソン
■２月23日発売
■￥4500(税抜き)
■Hu-CARD

●でへーい。またパズルゲームが出てしまった。いいかげんにうんざりしてきた今日このごろ皆さんいかがお過ごしでしょうか？などと言いつつ仕事だからしゃーないなァ。てなかんじでプレイし始めて、ふと気がつくと数時間が過ぎ去っていたのであった。と、言うわけでけっこうハマりますこいつ（ああっ、また毎度のパターンだ）。かなりのアクション性が求められるのでじっくりやりたい人には向かないかな？（鹿之介）

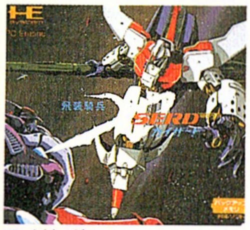
●シンプルにして深い…、典型的パズルゲームだよね。レールの上を転がるボール、スピードがあるわけじゃないけど決して止まることなく転がり続ける。ボールに追われるようにパネルを動かし、レールを伸ばす。追いつかれればTHE END。スピード（アクション）が必要なのにスピード感のない展開、手に汗握る時間との闘い、不思議なスリルを味わえるゲームだよ。でも壮快感にはチョット欠けるかな。（ハルク）



難易度	★★½☆☆
操作性	♥♥½♡♡
グラフィック	♥♥♡♡♡
BGM	♥♥♡♡♡
熱中度	♥♥♥♡♡
総合評価	♥♥½♡♡

PC 飛装騎兵カイザード

ユニークなシステムとキャラクターを持ったＳＦシミュレーションゲーム。プレイヤーのキャラ（ユニット）は７機のＳＥＲＤ。全10シナリオ。



■メサイヤ
■２月23日発売
■￥6200(税抜き)
■Hu-CARD

●「ガイアの紋章」タイプのキャンペーン式ＳＬＧ（ショートシナリオを順にクリアしていくってやつ）。この手のやつってプレイヤーの好みがまっぷたつに分かれてしまうんだよね。で、私はと言うと、好きですコレ。個人的にはキャンペーン式のやつは嫌いなんだけどこいつは別なのだ。ＲＰＧなどでキャラクターに感情移入しすぎるきらいのある人にはおススメだよ。操作性等で多少不満もあるんだけどね。（鹿之介）

●なかなか遊べたね。ショートシナリオ10本てのも、いいと思う。各ザードに、しっかり役割を振っているのも、作戦を立てるのを楽しくしてる（デザインは苦笑モンだけど…）。各キャラクターに個性を持たせてるのもグッド。と、マイナス要素より、プラス要素が目立つＳＬＧ。なんだけど、もう１つ燃えてこないのも事実なんだよな。なぜだろ？ 少なくとも、前作ガイアフレームよりは数段いいできだけどね。（北枕獲）



難易度	★★½☆☆
操作性	♥♥♥♡♡
グラフィック	♥♥♥½♡
BGM	♥♥♡♡♡
熱中度	♥♥♥♡♡
総合評価	♥♥½♡♡

MD ソーサリアン

10本の独立したシナリオを持つアドベンチャー要素の強いＲＰＧ。キャラクターの選択・成長と冒険の世界が別々に設定されている。パソコン版の移植。



■セガ
■２月24日発売
■￥7000(税抜き)

●巷ではパソコンから移植された大作ＲＰＧとされているようだが、ＡＶＧ的性格が非常に強い。その点を前提にして遊べば楽しめるゲームだ。アクションはキャラクターの強さを考慮に入れてプレイすれば、さほど難しいものではないし、肝心の謎解きもほどほどの難易度で、あまりイラつくようなことはなかった。ファミコンの大物ソフトにはさまれてイマイチ地味だけど、これも捨て難い味がある。（成沢大輔）

●パソコン版では追加シナリオも発売され根強い人気を持つこのゲーム。メガドライブ版もＦＤＤと同時発売が期待されてたんだけど…。ＦＤＤはいつ発売されるのかなぁ。内容の方はとにかく奥が深い。ストーリー上の謎解きも、魔法の組み合わせも、職業や死亡についての概念も、とても良く練られています。ＲＰＧというよりもＡＶＧとしての完成度が高いゲームといえるでしょう。（マッキー）



難易度	★★★☆☆
操作性	♥♥♥♡♡
グラフィック	♥♥♥♡♡
BGM	♥♥♥♡♡
熱中度	♥♥½♡♡
総合評価	♥♥♥♡♡

Dragon Quest IV 導かれし者たち JOURNAL

GAME-PLAY REPORT PART Ⅲ

ドラクエⅣがついに発売された。発売日に運良く手に入れられた人は、今頃お楽しみの真っ最中と言ったところなんだろうね。

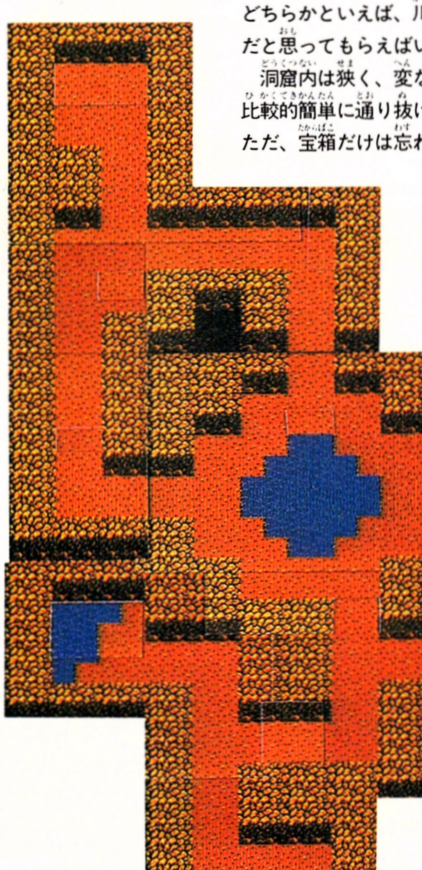
第一章　王宮の戦士たち

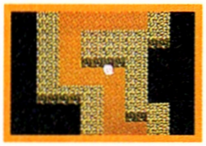
まずは前回の復習から

西の洞窟

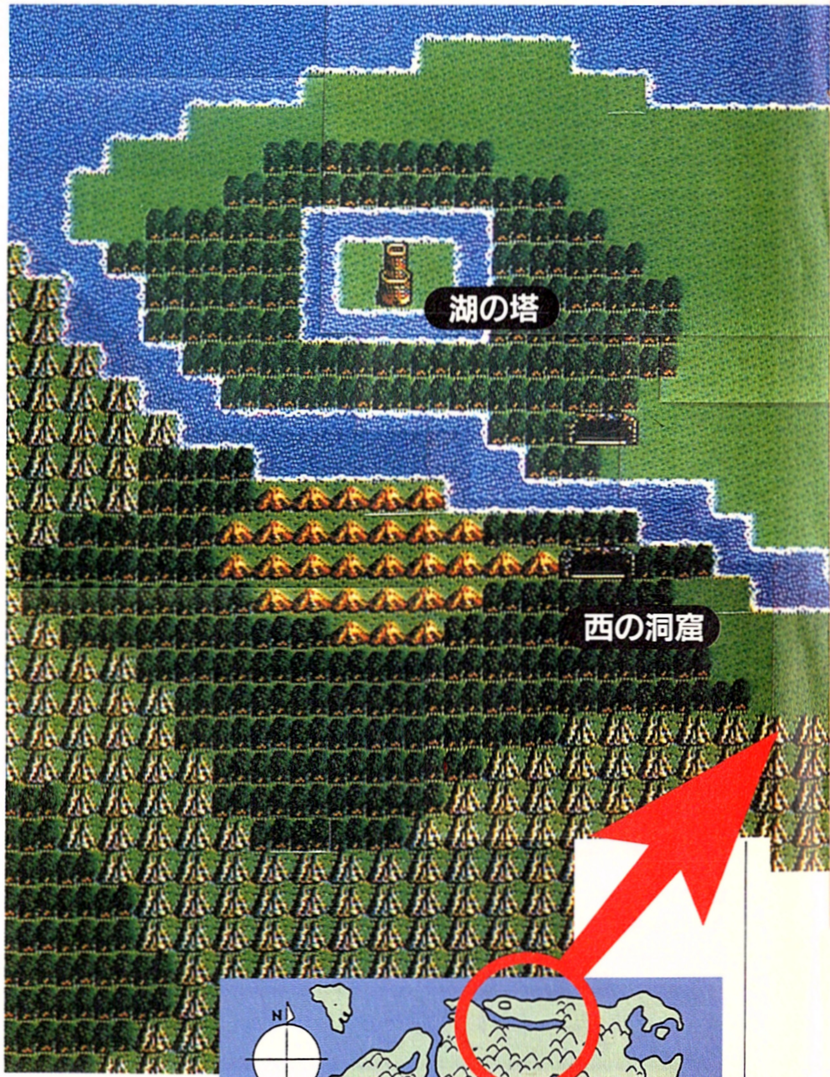
バトランド地方の南部と北部を結ぶ、唯一の通路として存在する洞窟。初めて登場するダンジョンだけあって、内部のつくりは単純で、決して迷路と呼ぶほど難しくはないのだ。どちらかといえば、川を渡るためのトンネルだと思ってもらえばいいんじゃないかな。

洞窟内は狭く、変なトリックもないので、比較的簡単に通り抜けることができるだろう。ただ、宝箱だけは忘れずに探したいものだ。

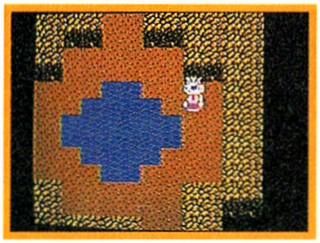




↑バトランドの南部から北部へと渡るためには、必ずこの洞窟を通らなくてはならないのだ



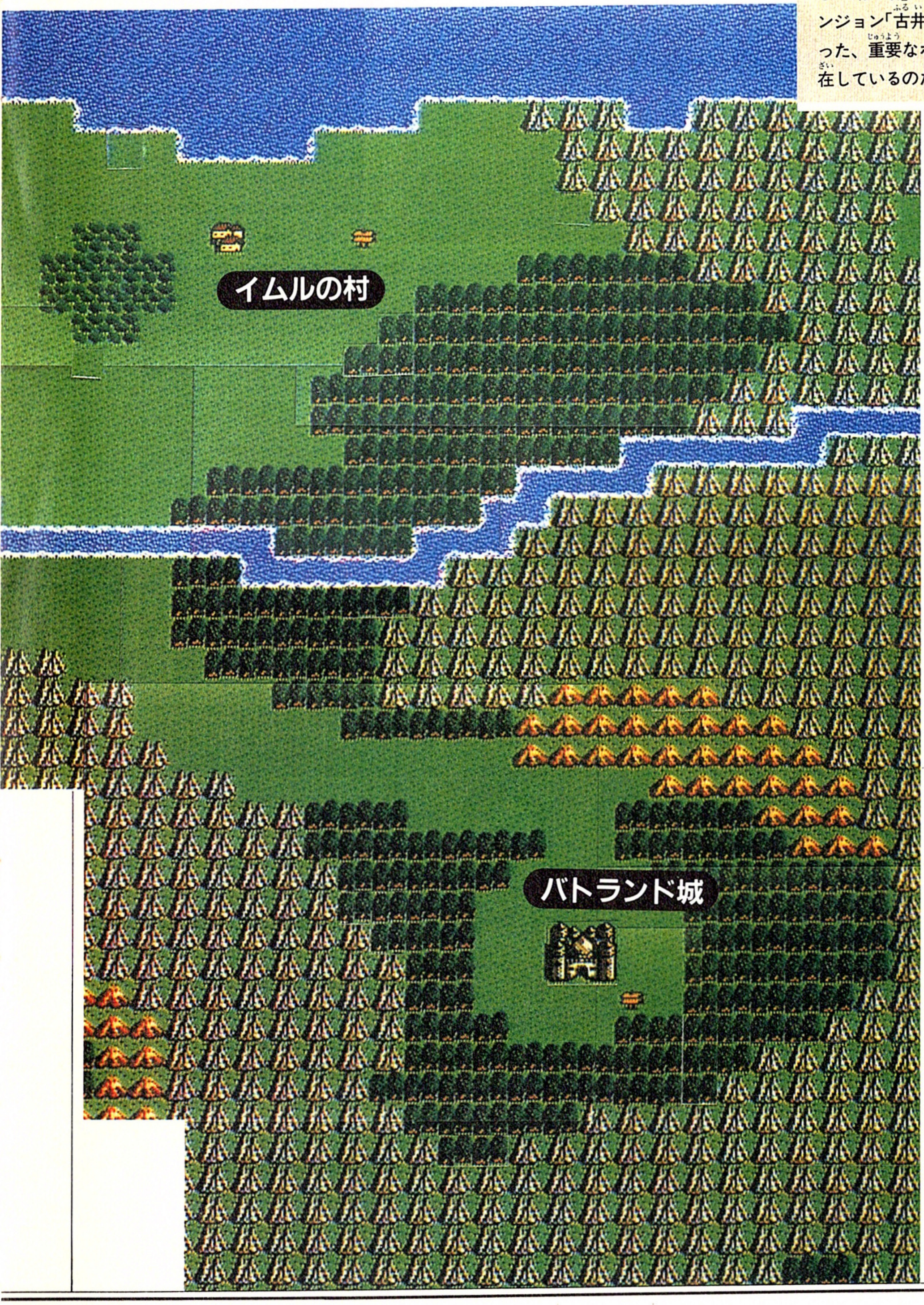




←洞窟の中には戦士らしき人がいる。何か情報が得られるかもしれないので話を聞いてみよう

バトランド地方の全体マップだ!!

隠されたダンジョンもあるぞ



バトランド地方北部

今回紹介するバトランド地方の北部は、第1章においてメインの舞台となる地域である。ここには、冒険の拠点となる「イムルの村」を始めとして、事件を解き明かすカギを握ると思われる「湖の塔」や、隠されたダンジョン「古井戸の底」といった、重要なポイントが点在しているのだ。



↑洞窟を出て、すぐ目の前に見えるのが「湖の塔」。何か重要な秘密が隠されているようなのだが、どうすれば入れるのだろうか？

バトランド城

第1章のスタート地点であり、新たなる冒険の始まりとなる場所が、このバトランド城だ。

城下町と一体になったこの城は、バトランド地方の中心地であり、南部においては唯一の拠点となる場所だ。王様の命を受けたライアンは、洞窟を通り抜けるまで、この城を中心に行動することになる。町にはひと通りの店がそろっているので、お金をためて装備を整えよう。

■宿屋

1泊－4G

■武器屋

こんぼう	30
どうのつるぎ	100
いばらのむち	200
くさりがま	550

■防具屋

かわのよろい	180
くさりかたびら	350
かわのたて	90
うろこのたて	180
かわのぼうし	65
きのぼうし	120

■道具屋

やくそう	8
どくけしそう	10
せいすい	20

■教会

→教会の役割が2つ増えて、全部で5種類に

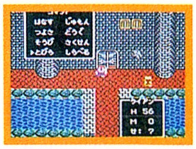




←セーブをしたり、次のレベルまでの経験値を教えてくれるのだ



↑武器屋と防具屋が別々の店になった。店によって主人の話し方も違う



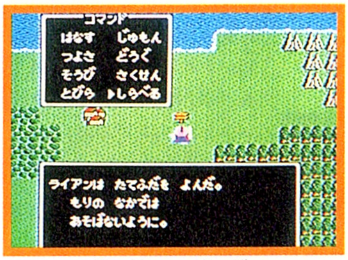
↑旅の心得のような基本的な情報を教えてくれるので、お聞き逃しなく

イムルの村

バトランド北部で展開する後半戦の拠点となる町だ

ここイムルの村は、洞窟を通り抜けたライアンが、まず最初に立ち寄るべき場所である。そして、バトランド北部を舞台とした後半戦は、この村を拠点として展開することになるのだ。

この村では、事件を解決するための具体的な情報が手に入る。だから、くれぐれも情報収集は怠らないようにしたい。また、昼と夜ではメッセージが変わっていることが多いので、昼も夜も村中くまなくまわって、1人残らず話を聞くことを心がけよう。



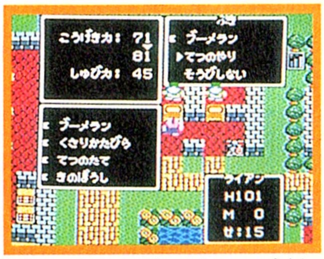
↑イムルの村の横にある立て札には、こんなことが書いてある。子供に対する注意のようだが、森の中にはいったい何があるというのだろう。何か秘密が隠されているようだ

❶武器屋

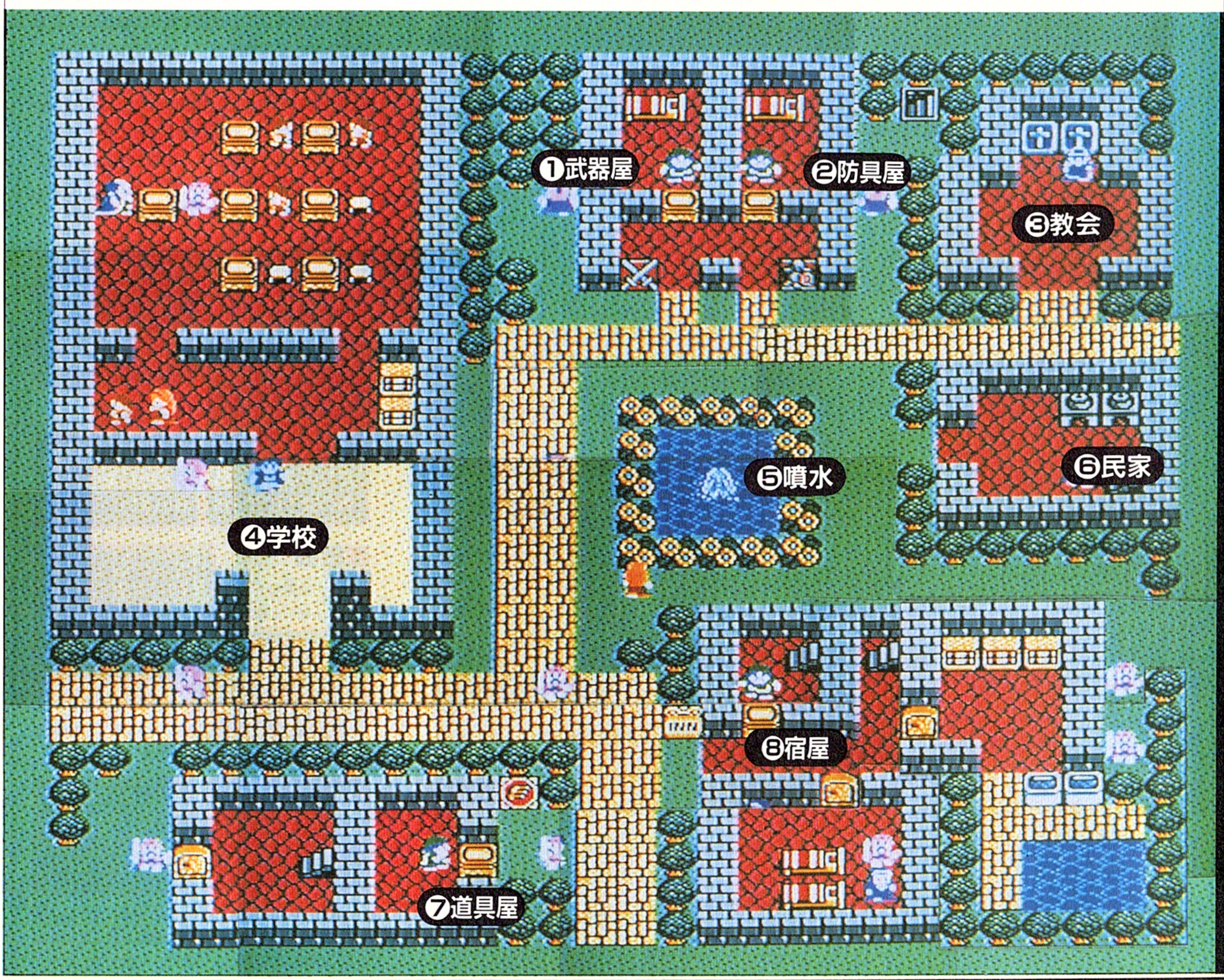
イムルの武器屋では5種類の武器を売っている。当然のことながら、どの武器も戦士が装備できるものばかりだ。これから先、どんな強敵が待ち受けているかもしれないので、できるだけ早目にお金をためて、強力な武器に買い代えておきたいところだ。とは言っても、いきなり最高の武器を買えというのではない。少しずつグレードアップしていき、余ったお金は防具にまわすのが得策だろう。何事もバランスが大切なのである。

↓武器屋の品揃えは下の通り。値段が高くなるにしたがって威力も強力になる。最終的には「てつのやり」が欲しいところだが、それまでは初登場の「ブーメラン」がけっこうお得





↑「てつのやり」は、第1章において最強の威力を持つ武器である。その威力の違いは見ての通り。それにしても、ひと目で威力の違いがわかるなんて便利だよね



②防具屋

防具屋で売っている商品は6点。その品揃えは右の通りだ。バトランド城で売っている防具よりも強力なものが多いので、防具の買い替えは、なるたけイムルの村にきてから行うようにしたい。モチロン、1点豪華主義よりはバランス良く揃えることが大切だ。



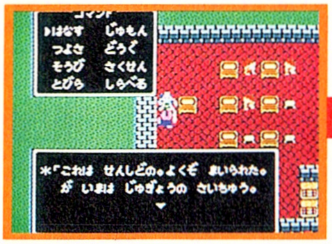
③教会

イムルの村に到着して、まず最初にすることは、教会にいき「おいのりをする」ことだ。つまり、セーブをしておこうってこと。先々何が起こるかわからないから、セーブはこまめにね。どこの教会も、基本的に役割は同じ。「どくのちりょう」もおまかせだ。

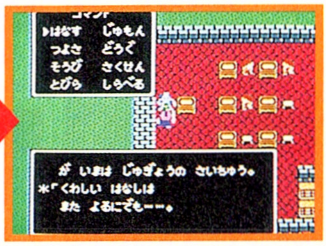


④学校

学校では子供たちが勉強をしているのだが、いくつかの空席も目立つ。どうやら、この学校の生徒も何人か行方不明になっているみたいだ。ひょっとしたら、教室に残っている子供たちから、行方不明になった友達について、何か重要な情報が聞き出せるかもしれない。忘れずに話しかけよう。

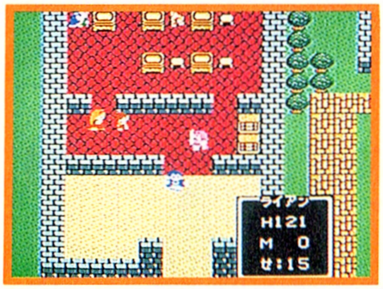


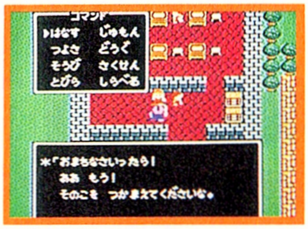
↑学校の先生は、どうやら戦士が来るのを待っていた様子。何か知ってそうな気配だ



↑大切な話かもしれないので、しばらく時間をつぶして、夜になってからまた来よう

↓学校の中では先生と生徒が走りまわっている

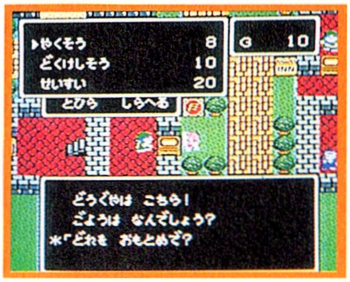




↑何とか先生に話を聞いてみると、逃げまわる生徒を捕まえようとしているらしい。先生って職業も大変なんだね

⑦道具屋

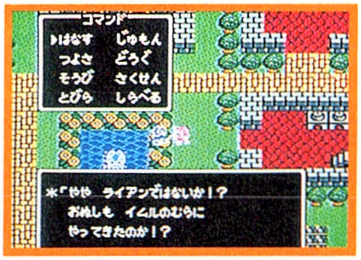
道具屋の品揃えは、バトランド城とまったく同じ。基本的な3点だけなのだ。何度も言うように、ライアンは呪文が全然使えない。だから、いざというときのために、「やくそう」と「どくけしそう」は必ず携帯するように。ただし、ムダ使いはしないこと。



⑤噴水

とりたてて重要なポイントというわけではないのだが、村の中央にある噴水にも注目してほしい。グラフィックにまでこだわっていることが、よくわかるはずだ。アニメーション効果によって、絶え間なく吹き上げる噴水の様子が、リアルに再現されているのだ。こんな細かい部分まで凝っているおかげで、ドラクエⅣの世界が、より現実に近く感じられるってわけだ。





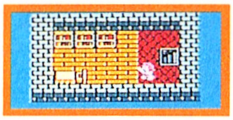
↑同じく王様の命を受けた戦士の1人が、噴水の近くにいた。情報交換でもしてみようか

↓湖の塔には、何か重要な秘密が隠されているようだ。まずは、どうやって塔の中に入るのかを調べなくてはいけないね



⑥2階も忘れずに!

イムルの村には、2階のある家が3軒あるのだ。普段は見えない部分だけに、見逃してしまうことも多いかもしれない。ただ、大切な情報をもらえることもあるので、階段を見つけたら必ず昇ってみよう。この村には、さらに地下室もある。チェックを忘れずに。



←道具屋の2階。ご覧の通り、昼間は誰もいない



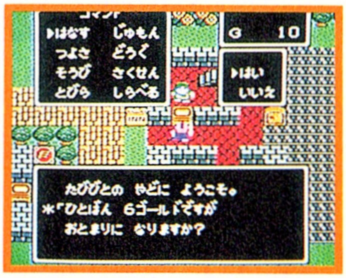
←⑥の家の2階には女の人がいるので、忘れずに話を聞こう。タンスの中には何か入ってるのかな



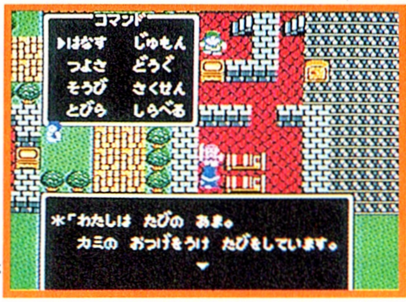
←宿屋の2階には猫が1匹。扉の向こうに見える階段は、いったいどこにつながっているんだろう

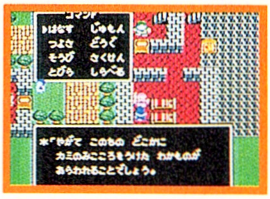
⑧宿屋

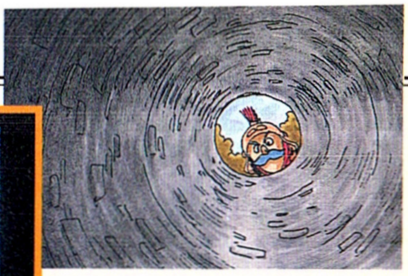
旅の疲れをいやすことのできる宿屋は、冒険者にとっては欠かせない施設だと言える。ここでも一泊6Gと、「やくそう」よりも安い値段で泊まることができる。お金を節約する意味でも、体力の回復には、できるだけ宿屋を利用することをオススメする。



←↓宿屋に泊まっている尼さんのメッセージは、意味ありげなのだ





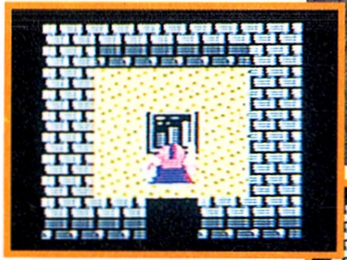


古井戸の底

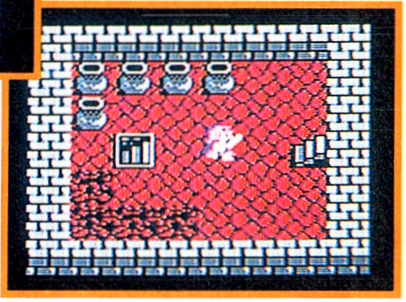
バトランド地方北部に隠されているナゾめいたダンジョン

　イムルの村から旅立ったライアンの次なる目的地は、バトランド北部のどこかにある、「古井戸の底」と名付けられたダンジョンなのだ。しかもこのダンジョンは、フィールド上には何の目印もない。歩いていてある地点に入ったとたん、いきなりズームアップして現れるのだ。どこにあるのかは、自分自身で探すこと。人の話をしっかりと聞いてさえいれば、スグに見つかるはずだぞ。冒険を進めていくうえで、このダンジョンを避けては通れない。必ず見つけ出さなくてはいけないのだ。

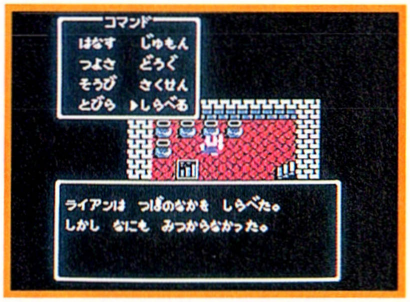
　ズームアップして最初に現れるのが、下の地上部分だ。ここは古井戸が１つと、階段のある建物が１つあるだけのシンプルなつくりになっている。地上部分は、単なるダンジョンの入口でしかないってことだ。早いとこ地下への入口を見つけ出して、ダンジョン内へと突入することにしよう。



↑建物の中に入ると、そこには地下へと続く階段があった。はたしてこれが、ダンジョンへの入口なのか!?



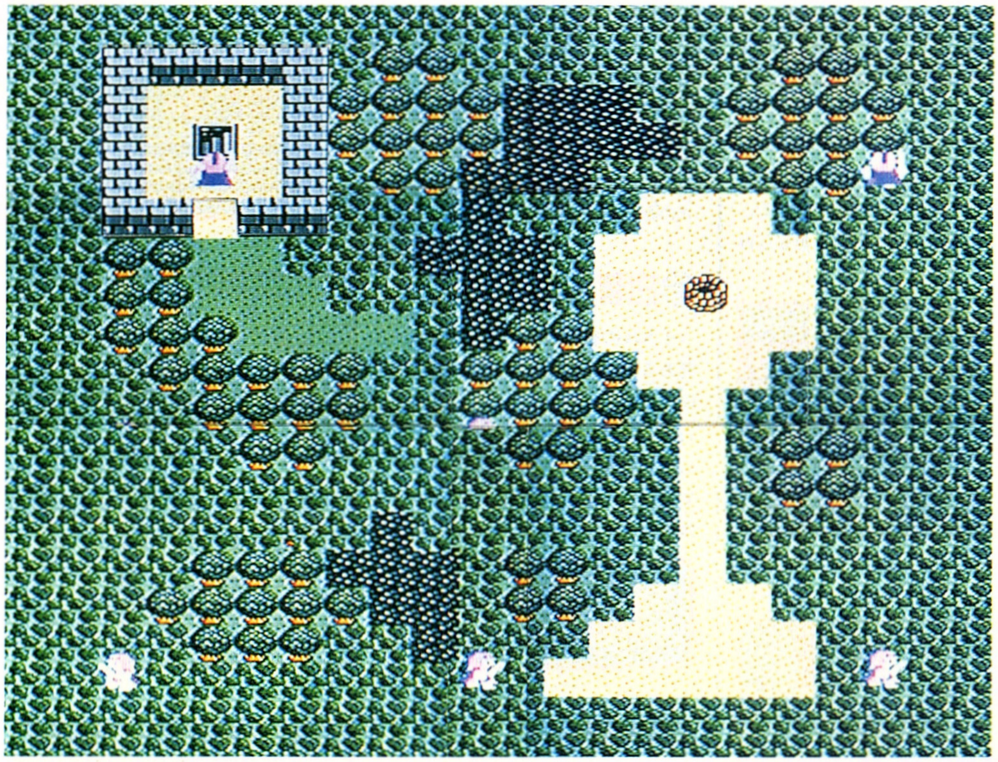
↑地下への階段を下りるとそこは小部屋であった。そしてさらに階段が！　下には何があるのだろう



↑小部屋の中にはいくつものツボが並んでいる。アイテムがあるかもしれないので、必ず調べてみよう



↑ダンジョンの名前からして、何やら秘密のありそうな古井戸。とりあえず調べても何もないのだが…



モンスターが仲間に!?

　基本的には、ライアンは１人で冒険することになっている。しかし、ある場所に行くと、なんとモンスターが仲間に加わってくれるというのだ。

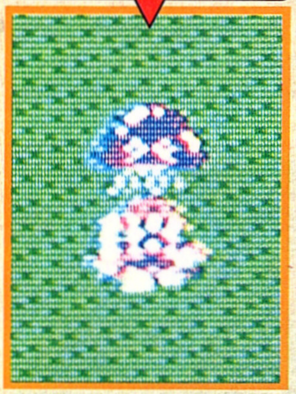
　名前を「ホイミン」というそのモンスターは、非常に役立つ呪文を使うことができる。だから、後半戦に向けてゼヒとも仲間にしておきたいものだ。というよりは、出会ったら仲間にせずにはいられないと思うけどね。

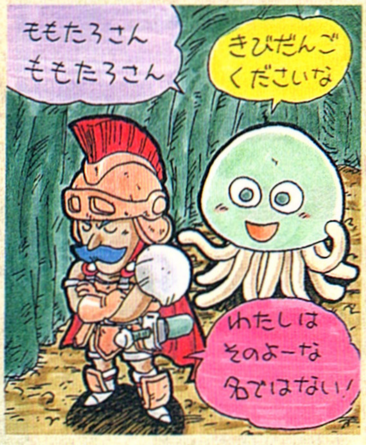
　どうやら他の章でも、モンスターを仲間に加えることができるようだぞ。



↑旅は道連れ。ホイミンを仲間にするとグラフィックもこの通り。並べ替えることもできる。ホイミンを先頭にして人に話しかけるとオモシロイことになるので、１度お試しを

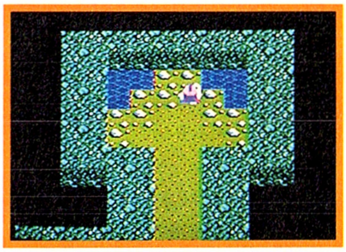
ホイミン登場





いよいよ本格的なダンジョンへ突入だ。バトランドから通ってきたダンジョンはただのトンネル。だが、ここにはいくつかの層があるのだ。モンスターの出現回数も多くなるが、一度に5匹以上のモンスターが出てくるなんて事はそうざらにないのでご安心を。

ただ、ライアンは呪文を使えない。つまり、いくら弱い敵でも1ターンの戦闘で複数のモンスターは倒せないのだ。残りのHPを考えながら進むべし。



↑ダンジョン内部。大小の岩石と、隅のほうには水も溜まっている。古井戸の底とはよく言ったものだが、ここには何があるのだろう

ダンジョン内に登場するモンスター

きりかぶおばけ

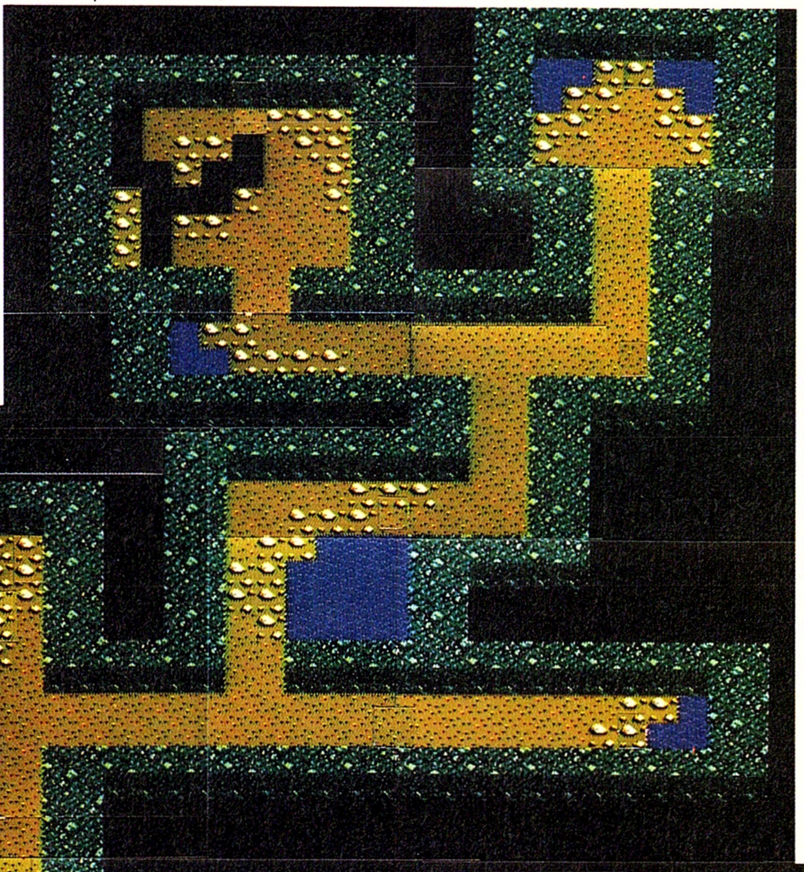


←そう強そうには見えないけど、なんてったってコイツはモンスターのくせに薬草を使うというフザけたヤツなのだ

ホイミスライム

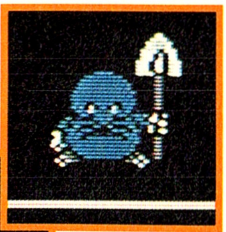


←ドラクエIからおなじみのモンスター。ところ構わずホイミを唱え、仲間の傷を回復させちゃう困ったヤツだ



キラースコップ

→名前からして気合いが入ってるけど、攻撃力はたいしたことない。いたずらもぐらよりエラい点は…





←なんと！ 戦闘中に力をためているのだ。たまに大量出現する場合も。低レベルの時は逃げるべし

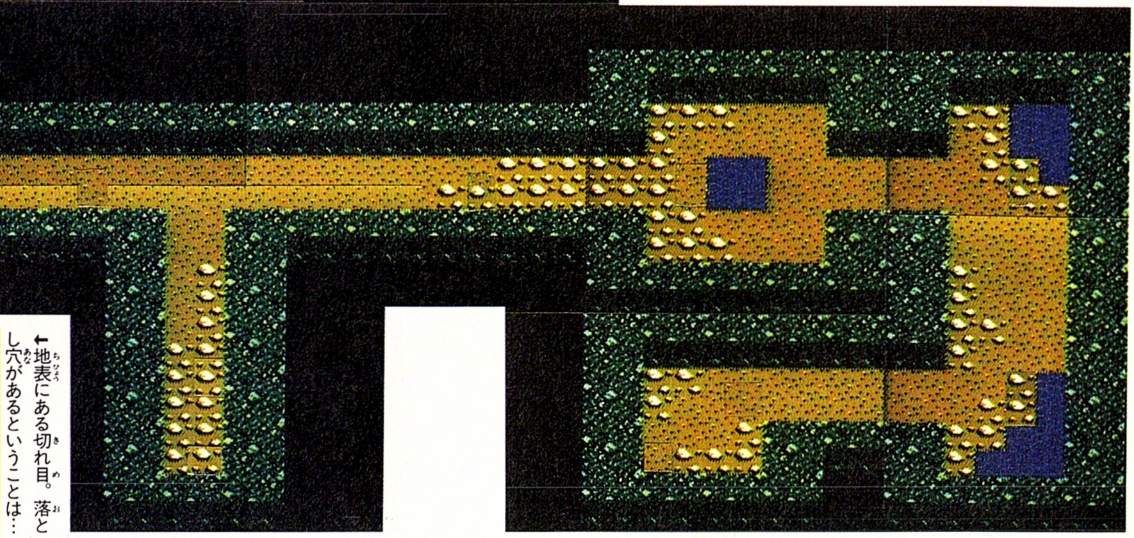
みならいあくま

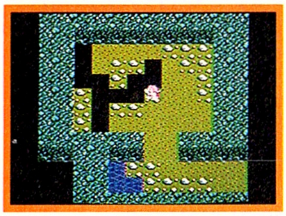


←ベビーマジシャンの兄貴分になるのが、一歩出世して見習いを始めた悪魔くんなのだ。出世すると着ているものまでキレイになる？ 得意技はモチロン呪文攻撃

→炎熱系呪文のメラを使ってくるのだ。確実にダメージを奪ってくる呪文なので、他のモンスターと一緒に出現したら、まずはコイツを攻撃だ







←地表にある切れ目。落とし穴があるということは…

湖の塔

事件のカギを握る重要ポイント!?

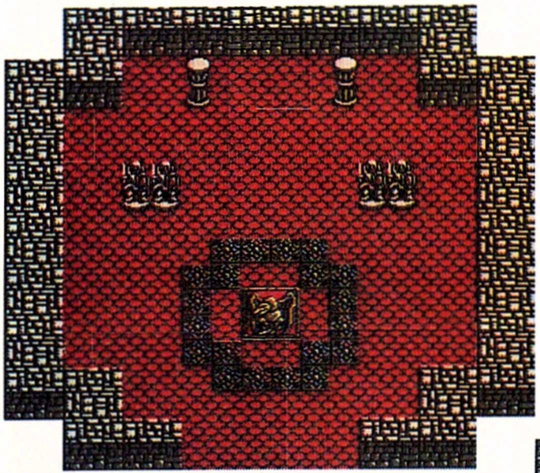
古井戸の底をクリアーしたライアンの次なる目的地であり、第1章の最終地点ともなる場所が、この「湖の塔」なのだ。となると、この塔が今回の事件の真相を解き明かすための重要なポイントであることは、まずマチガイないと言えるだろう。

「湖の塔」は、湖に囲まれた小島にそびえたつ、地上4階建ての塔である。「西の洞窟」の出入口に近いところにあるので、誰でも1度は目にしたことがあるはずだ。ただ、先ほども言ったように、まわりを湖に囲まれているため、徒歩で塔に渡ることは不可能なのだ。いったいどうすれば塔の中に入ることができるのか、それも1つの大きなナゾと言えよう。

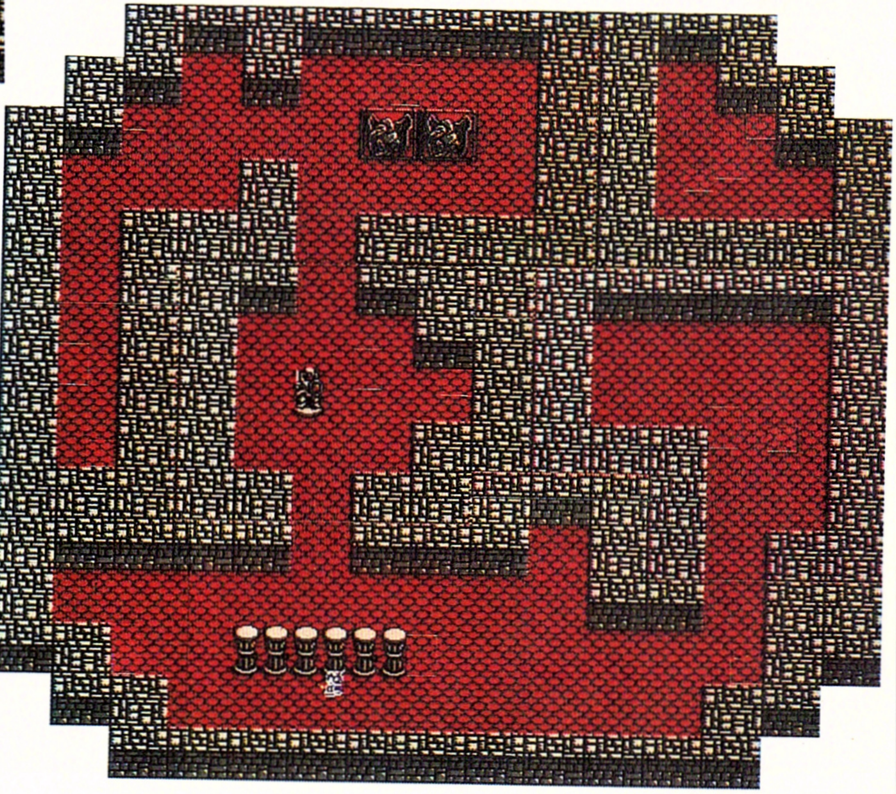


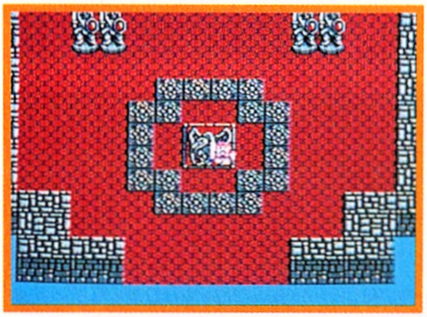
↑湖の中にある島にそびえたつ不気味な塔。船や橋なども見あたらない。現在の装備ではこの塔にたどり着くことさえもできないのか

4F

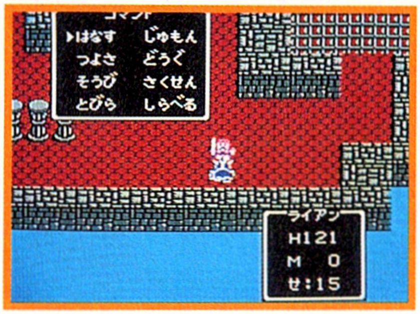


3F





←塔の最上階だ。甲冑のオブジェが4体、そして奇妙な紋様までもが描かれている。ここから飛び降りることはできそうだが



→塔の中に人影が！ライアンと同じく、バトランド王からの命を受けた戦士なのだろうか。いったい何者なんだろう？

湖の塔に出現するモンスター

バトランドの子供の失踪事件に絡んでくる、物語でも重要な場所がこの塔なのだ。出現するモンスターも、今までに出会ったもの、そしてこの場所で初めて出会うものとがいる。とび抜けて強いモンスターは少ないが、連続攻撃された場合のダメージには要注意。薬草のストック数にも気をつけよう!!

リリパット



←ねずみのようだが、これでも弓矢を持った戦士なのだ。いちおう呪文も使ってくる。早いうちにかたずけてしまおう

ダックスビル



→ヌボーっとした外見とはうらはらに、呪文は使うわ、HPはリリパット並みだわという強敵。かものはしに似ているぞ!?

ピクシー



←ごらんの通り、オニ族の小モンスターだ。背中には天使の羽(!?)がはえているなど、なかなかかわいいとこもあるのだ

ベビーマジシャン



→魔術士の子供というか、修行中のヤツ。魔法攻撃を仕掛けてくるんで、出現時にはビクッとするが…



←たいしてMPも多くないのだ。最初の一撃だけには注意ね

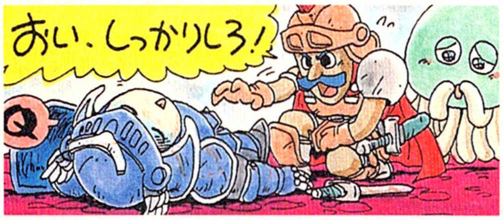
おおにわとり

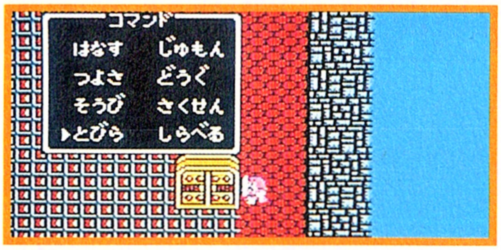


←手まで生えている巨大なにわとりさん。ところが、こいつの攻撃パターンは実に不可思議なのだ

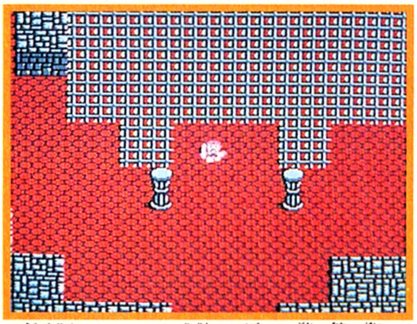


→いきなり相手を眠らせちゃったりする。これには要注意だぞ

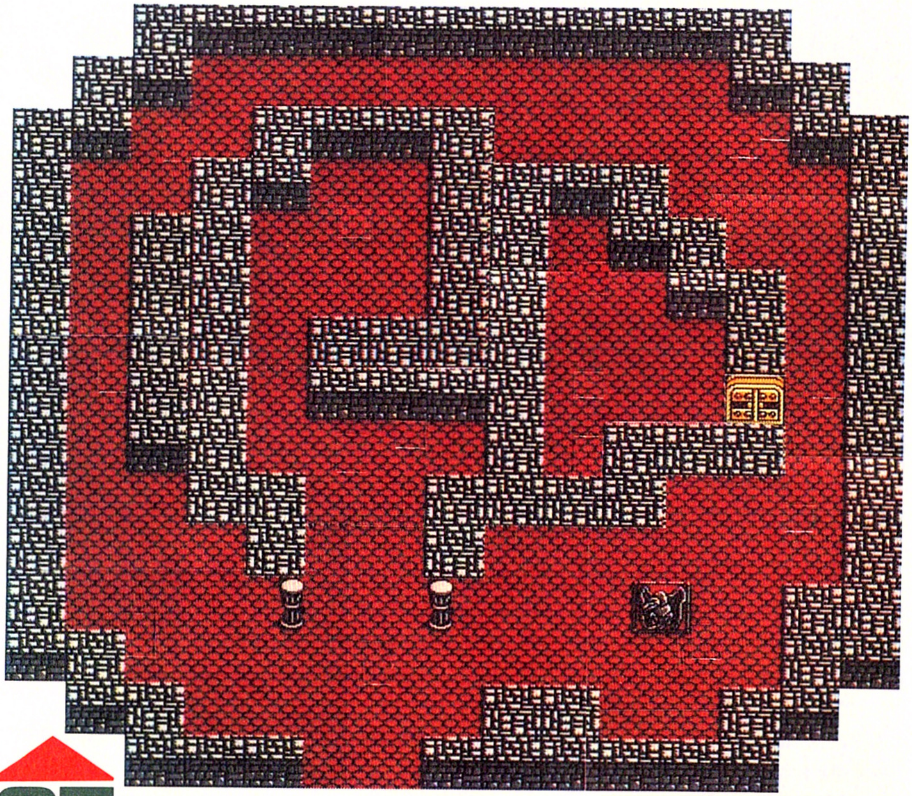




↑この塔の中にある扉はカギなしでＯＫ。"とびら"コマンドだけで開けることができる

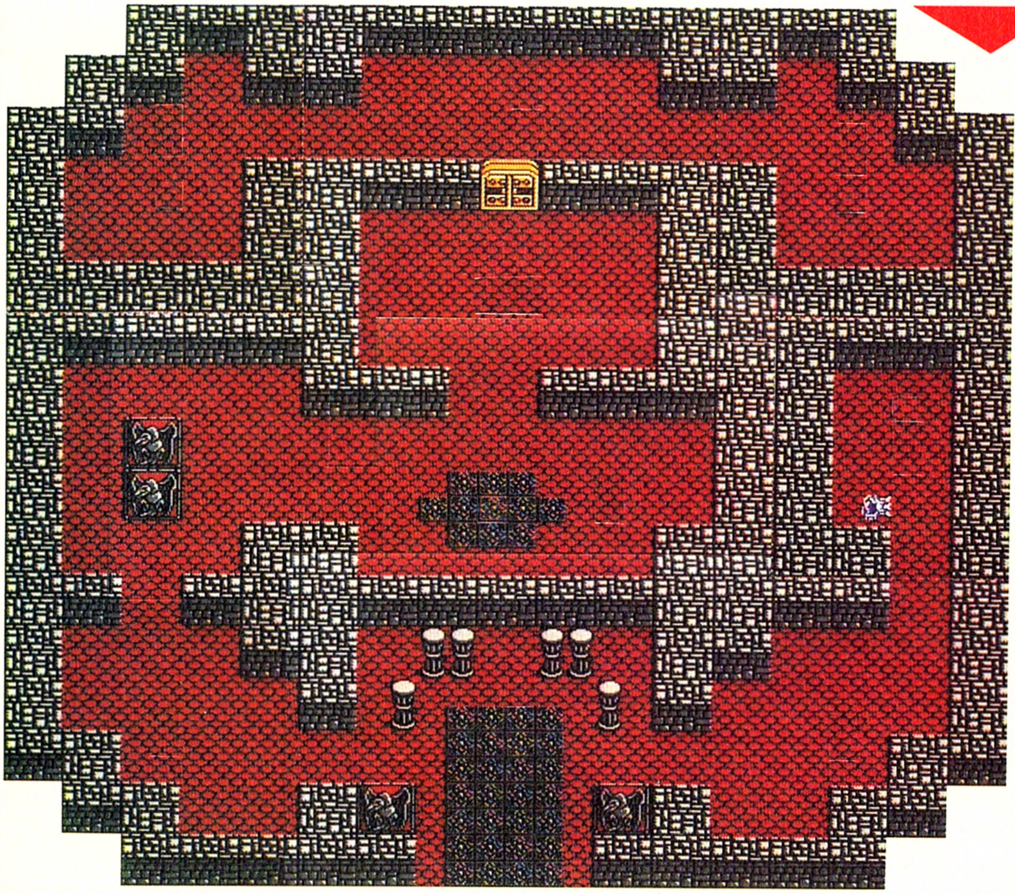


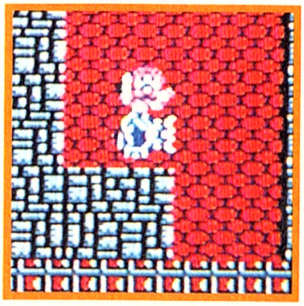
↑網目状になっている部分は、今まで通り中に入らないと様子がわからないようになっているのだ



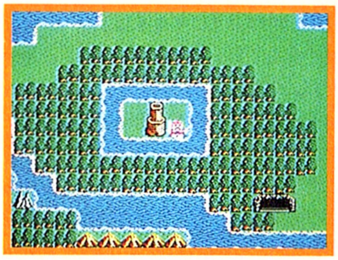
2F

1F





→奥の方に戦士らしき人が倒れている。何があったというのだろう



←一階から外に出ても、湖の外側に脱出することはできない

第1章のREPORTは今回で終了！次回からは第2章がSTARTだ!!

発売記念

堀井雄二インタビュー

ドラクエⅣの魅力に迫る！

プレイしている最中の人も、ソフトが手に入らなかった人も、読んで得する、作者・堀井雄二のインタビューなのだ。

Ⅲのように手に入りにくい状況はない!?

——いよいよドラクエⅣの発売ですね。

堀井「なんか今回は、ゲームができてから発売されるまでがとても長く感じられたので、とりあえずこれでひと安心できますよ」

——本来ならここで、発売に関する話を聞きたいところなんですけど、何しろまだ発売前ですからね。(このインタビューは1月31日に行われた) ただ、早くも新聞には、ドラクエⅣの名前が出てきましたね。

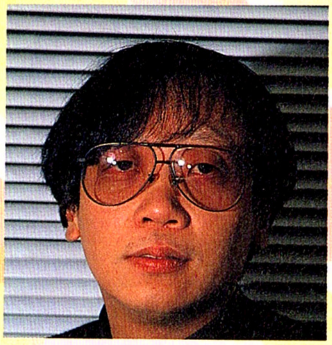
堀井「抱き合わせ販売の件ですよね。あれはホントに困った問題ですね。エニックスにしてもボクにしても、あんなことされても何のメリットもないし、ソフトを買う子ども達も迷惑ですよね」

——何とか予防する手だてっていうのは、ないものなんでしょうかね。

堀井「エニックスとしては再三、問屋にそういうことはしないでくれっていう通達を、出しているらしいんですけどね」

——今後も、Ⅲのようにイロイロと問題が出てくるんでしょうか。

堀井「ただ、今回はⅢよりも多目に本数を用意してるはずなので、前回のように手に入らない状況はないと、今の時点では思っているんですけど。ただ、どうなるかは発売日になってみないと、何とも言えないんじゃないでしょうか」



苦労したぶん理想に近いAIができた！

——今回イロイロと新しいことにチャレンジしてますけど、なかでもいちばん苦労したところはどこですか？

堀井「やっぱりAIでしょう。できあがるのに1年以上かかってますから。とにかくAIを使うっていうことは、最初からほとんど決まってたんですよね。それでまず、'88年の2月頃から会議を始めて、延々と会議を繰り返したわけです」

——最初のうちは、ほとんどAIのことばかり話しあっていたんですね。

堀井「そうです。どんな方法があるかっていうのを何回も話し合って詰めていって、6月の段階で、これだというものがやっとできあがったんです。その後プログラムに移ったわけなんですけど、実際にプログラミングする山名くんがかなり苦労をして、1年以上はかかったと思いますよ」

——苦労して作ったぶん、できあがりには満足してるんじゃないですか。

堀井「そうですね。山名くんがとても頑張ってくれたので、理想に近いAIになったと思います」

——ボクも実際にプレイしてみて、とても利口だと思ったし、よくできてるなぁと思いました。

堀井「ただ、あんまり利口すぎると逆につまらなくなっちゃう部分があるので、それに人間味をプラスしなくてはいけないんですよね」

——完ペキすぎないところなんか、とても人間的ですよね。

堀井「学習機能もある程度備えてるし、けっこうやってくれるでしょう」

——学習していく様子なんかは、見てても気分イイですよね。

堀井「あとね、みんなが誤解してるかもしれないんで、これだけは言っておきたいんです。例えば8人いますよね。で、ブライばかり出して戦闘してて、マーニャは馬車の中にばかりいたと。だからマーニャは、このモンスターと戦うのは初めてだという場合でも、マーニャはいちおう馬車の中から今までの戦いを見ている、という設定のもとに学習しているんですよ。

それはナゼかって言うと、1人ずつ出して学習させるのはダルいと思ったからなんです。だから、パーティーとして覚えちゃう。1人の知識はみんなの知識というような、学習機能にしちゃったんですね。結果的にはこれでよかったと思いますよ。やっぱり、それぞれのキャラクターを外に出して、何回も同じモンスターと戦うのってダルいですから」

——逆に、中にいる人は学習できないとなると、必然的に外に出すキャラって固定されちゃいますよね。

堀井「そうなんですよね。役に立つキャラばかり使うことになるから、役に立たないキャラはいつまでたっても育たないし、役に立たないままになっちゃうでしょう。それじゃ困りますからね。馬車の中のキャラも経験値がもらえるっていうのも、そのせいなんです」

——とりあえず、今回初めてAIを使ったわけですけど、今後もAIを使ってみたいな、という気はありますか？

堀井「確かに今回初めてだったものですから、AI自体はよくできてたと思うんですけども、まだその機能を100%使いきってないような気もするんです」

——まだ可能性が残されていると。

堀井「というのは、AIは使ったけれども、モンスターデータは人間用に作っちゃったんで、AIの魅力を最大限に引き出せるようなモンスターデータがあんまりできなかったんですよ」

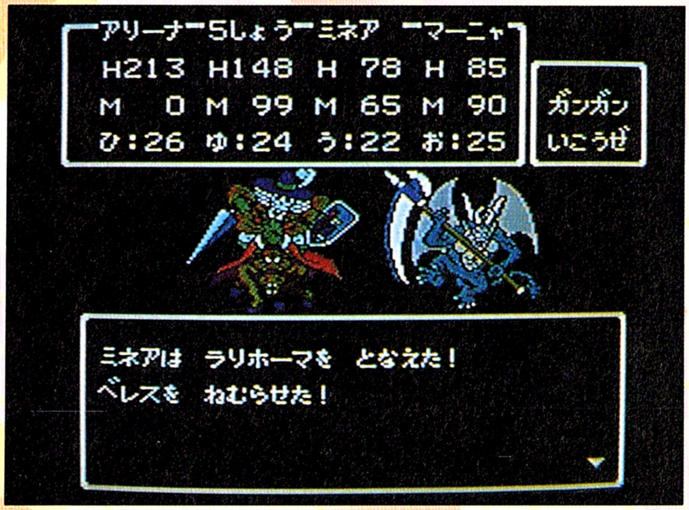
——そういった意味で、今後AIの可能性というものをさらに展開させていきたいという感じですか？

堀井「そうですね。あとは、みんなが実際にプレイしてみて、どう思うかというところです。発売されてからどんな反響が返ってくるか、ということも考慮にいれたいと思います」

——やっぱり今回は、新しいことをたくさんやっているぶん、いつもよりよけいに反響が気になるんでしょうね。

堀井「気になりますね。AIについても賛否両論でるんじゃないかと思います。マニュアルで全部やりたかったという人もいるかもしれないし、操作が楽になってウレシイっていう人もいるかもしれないですから。そのへんの、みんなのイロんな意見を聞いたうえで、さらにもっといいカタチがないかとか考えたいですね。だからAIの評判が悪くても、AIを捨てるのではなくて、その悪い点をどうすればいいのか、というところからさらに始めたいと思うんですよね」

——今度AIを使うときにですね。



↑AIによって戦う仲間たちは、完ペキすぎることなく、実に人間的に戦ってくれる

早く解いちゃうのがもったいない感じ

堀井「ＡＩか、あるいはもっといい方法があるかもしれませんね」
――堀井さんて、今までも常に反響を生かしてゲームを作ってますよね。
堀井「反響の中でも特に、不満の部分を生かしますね。なんとかがめんどくさかったとか、それはある程度自分たちでも反省会を開いたりもするんですけどね。そういう意味では今回、コマンド体系をさらに使いやすくしたつもりです。カギを使うのがめんどくさいとか、持ち物を渡すときに手間がかかるとか、そういった部分をすべて改善しましたから」

シナリオは3つの要素をうまくミックス

――もう1つ目立って新しい要素として、5章構成のストーリーっていうのがあるんですけど、そもそもどうしてシナリオを5つに分けたんですか？
堀井「これもイロンな要因があるんですよ。まず、メモリーが増えるぶん、Ⅲよりも長い話になりそうだと。そうすると、Ⅲより長い1本の話っていうのは、けっこうヘビーだと思ったわけです。長いぶん、終盤になってダレたりとかしちゃうんじゃないかとね。それだったら、スパンスパンと区切って、1本1本の話としてはそれほど長くないけど、全体のボリュームとしてはⅢよりもあるという方法をとろうと思ったんです。それで何章かに分けたいというのが出てきたんですね。
　また、それと並行してＡＩを使おうということになったんですよね。ＡＩで仲間が勝手に動くと。ただ、始めから勝手に動かれたんじゃ、あまり感情移入できないんじゃないかと思ったんです。何か変なことをやっても、プレイヤーはろくに見もせずに、ボタンを押していくだけじゃないかとね。やっぱりＡＩをおもしろいと感じるのは、そのＡＩのキャラに思い入れができないといけないわけですよね。それじゃあ、章に分けたのと合わせて、最初はＡＩじゃなくて、それぞれのキャラに対する思い入れをつくる部分にしようって、そう考えたわけです。コイツはこんなヤツだということがわかってこそ、5章になってからＡＩで動かれても、楽しめると思うんですよね」
――それぞれのキャラを各章の主人公にして感情移入しやすくしたんですね。
堀井「それプラスもう1つ、Ⅰ、Ⅱ、Ⅲとくるうちにシステムが進化しすぎて、初めての人があんまりついてこれないんじゃないかというのがあって。シナリオがせっかく5つあるんだから、システム的にもⅠ、Ⅱ、Ⅲと進んでいくような感じにして、初めての人にもカンタンに遊びはじめてもらおうと……。最終的には、その3つの要素がうまく合わさったと思うんですけどね」
――確かに1章なんか、イロイロな面で入門用にもピッタリという感じはしますね。
堀井「ただ、あんまりドラクエⅠすぎてもちょっとつまらないので、ホイミンをつけてみたりとか。(笑)ちょっとだけNPC(ノンプレイヤーキャラ)の練習をさせたりもしてるんですよね」
――ホイミンはかわいいヤツですよね。やっぱり彼がいないと、クリアーするのはちょっとツライでしょうね。
堀井「はっきり言ってツライです」
――これ以上言っちゃうとマズイと思うので、ホイミンの話はこれぐらいにしときましょう。(笑)



→ボリュームアップしているわりには、細かい部分の改善によってクリアー時間はⅢと変わらないぐらい。ひょっとしたら、発売日にソフトを手に入れた人の中には、すでにクリアーしちゃった人もいるのでは？

ボリュームはあるけど時間は変わらない

――ドラクエⅣを解き終わるのに、フツーの人でだいたいどれくらいの時間がかかりますか？
堀井「だいたいⅢと同じぐらいじゃないでしょうかね。というのは、今回はＡＩを使っているぶん、戦闘にかかる時間がみんなミョーに少ないんですよ。だから、感覚的には、レベルもけっこう早く上がっていくような感じがするんじゃないかと思うんですけど。戦闘中のコマンド入力に関しても、勇者を馬車の中に引っ込めちゃえば、ボタン1発ですんじゃいますからね。とにかく、1回の戦闘が早いですよね」
――あと、他の細かい部分でも、けっこう手間が省かれているっていうのも大きいですよね。
堀井「そういった意味で、ボリュームとしては、絶対Ⅲよりもはるかにあるんですけど、そういうムダな時間がとられないぶん、クリアーに要する時間はⅢとそんなに変わらないんじゃないかという気がしますよ」
――Ⅲでは、だいたい何時間ぐらいが目安だったわけですか？
堀井「早い人で40時間ぐらいかな。遅い人だと100時間とかかかっちゃう人もいるみたいですけど。
　ただ、あんまり早く解いちゃうのも、なんかもったいない気がしますけどね」
　というわけで今回は終了。続きは次号でお届けします。



Dragon Quest IV MASTER'S CLUB

ドラクエⅣがやっと発売された!! お祝いのおたよりが全国から届いた!

DRAGON QUEST Ⅳ 友の会

ドラクエ発売おめでとう!

その1

2年ぶりにあのドラクエが帰ってきた。AI機能と4メガという大きな土産を持って。8人パーティーと5章構成、馬車や気球というアイディアといっしょに。カジノや小さなメダルというイベントを連れて。

2年間ファンを待たせただけのすばらしいデキで帰ってくるのだ。

ともかく発売おめでとう!

No.0154 広島県・まっく

その2

何はともあれドラクエⅣ発売! ここまでこれたのも、堀井さんを初めとする開発スタッフの方々のおかげです。それではみなさんでいいましょう。「ドラクエシリーズを創ってくださった方方、ありがとうございます!」

No.0148 神奈川県・かるなばる

その3

ドラクエ発売おめでとうございます。もっともこれを書いてる頃は、まだ売られてないけど。とにかくうれしいことです。89年2月17日の必本4号から始まったこのマスターズクラブもやっと一段落するのではないでしょうか。

マスターズクラブを読み返してみると、けっこうスルドいこと書いている人がいたりするもので、あらためて驚けるのであった。これから、必本読者の大半が眠れぬ夜をすごすのでしょう。睡眠不足には注意したいものです。

No.0394 千葉県・たこQ2号さん

ほかにもたくさん「おめでとう」のハガキが届いてるぞ!

ドラクエ買えましたか?

その1

突然ですがみなさんドラクエⅣをどうやって買いましたか? やっぱ予約かな。それとも並んで買いましたか?

僕としては予約していますが、並んで買います。予約で買うより並んだ方が感動も大きいし、ついにドラクエⅣを買ったのだなーという実感が湧くからです。

No.0395 兵庫県・カイン王子

その2

僕の市はおもちゃ屋さんが2軒しかないので、ドラクエⅣをかえるかわかりません。

No.0396 長崎県・古川弘記

その3

私はなんてついてないのかしら…。2月11日は友達と近くの店に並びにいくつもりだったのに、なんとその日は修学旅行の初日!! Ⅲの時は受験で…。私、ENIX様に嫌われてるのかしら…。

No.0091 三重県・もりやまたたり



No.0360 新潟県・鈴木さん相田さん



No.0405 大阪府・TAMU²



No.0392 愛知県・るいるい

並んだり予約したりツテをたよったり。ドラクエならではだね。

うれしいかもしれない!?

なさけない話かもしれませんが、ひとつ聞いてください。

1988年2月10日、ドラクエⅢが発売された。次の日の11日におたふく風邪をひいたので、10日間位ずっとドラクエⅢをやっていました。これはドラクエⅢをプレイするために、神が与えてくれた時間なのだと思う。もし、今度ドラクエⅣが出たとき骨折でもして休むことになったなら、ボクがドラクエをプレイすることは神に与えられた使命だと思っていいでしょう。でも、そんなことないと思うけど。はたして?

ドラクエⅢを買って病気や骨折した人は全国で何人いるのでしょう。なさけなくてスミマセン。

No.0327 北海道・義弟張飛

みんなに「仮病だろーっ」とか疑われなかったかい? ちょうどいい日におたふくになったじゃん。

ドラクエⅣ発売を祝う歌

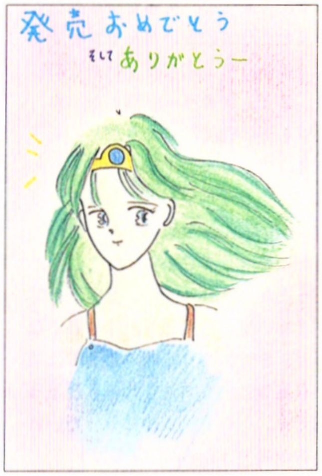
1. 5章に分かれたドラクエⅣを
 24時間で解けますか
 勇者 勇者 僕らの勇者
 魔術師ブライ 武器屋のオヤジ
 低い人気で頑張りますか
 *ドラクエⅣ ドラクエⅣ
 キング・オブ・RPG
2. 小さなメダルは根気の印
 すべて残さず集められますか
 たんす 畑 台所
 カジノのイベントヒマ人の証拠
 24時間はまってますか
 *くり返し
3. 馬車の馬は力の印
 6人乗っけて引っ張れますか
 頑張れ 頑張れ パトリシア
 ドラゴンライダー賢い証拠
 2匹がかりで攻められますか
 *くり返し
4. 美人姉妹に王宮戦士
 おてんば娘に2人の家来
 すごい すごい 破滅の予感
 出てこないロトと彼の子孫
 もしやおやじが出てくるかもな
 *くり返し
 *音響効果のためもう1回くり返し

No.0397 神奈川県・山田ロト男

何のふしで歌うのか書いてないぞ。聞かなくてもわかるけど。



No.0259 岐阜県・流白銀SLIME



No.0406 愛媛県・あさか夏樹



▶No.0407 神奈川県・勇者アベル

受験生の悩み

その1

受験生のみなさん、ドラクエⅣをやるべきかで悩んでると思いますが、僕は受験が終わるまで絶対やりません。なぜなら試験の日までに全部解けるわけないし、頭の中にアリーナ姫の顔でもチラついたら最後、勉強なんて手につきません。それに合格祝いとしてソフトを買ってもらえばお金はうくし、親の前でも堂々とドラクエをやることができます。だから僕は志望校に合格するための願かけとして、しばらくの間我慢することにしました。でも、毎晩夢に出てきたらイヤだろうな…。

No.0398 静岡県・浅草キッド

その2

ひぇ～っ。困ったわ。受験だなんてまったく。本当についてない。

きっと私がマスターズレポートを上げるのは、運がよくて4月頃ね…。悪かったら終わってるかも。まっ、とにかくドラクエで遊べる皆さんは幸せです。頑張って発売日に手にいれてくださいね。某私立高受験4日前。

No.0031 茨城県・春日あゆみ

その3

自分も指輪物語さんと同じ、大学受験をひかえた受験生です。私は指輪物語さんがうらやましい。私はあなたのように一大決心をできなかったのと、ファミコンの泥沼にはまり、抜け出せなかったために、大学受験を断念したんです。受験生の皆さん、そしてこれから受験を向かえる皆さん、私のようなあやまちを2度とくり返さないでください。

No.0399 滋賀県・劉備玄徳

どちらにせよ、決めるのはキミの心しだいなのだ。

Ⅳ発売で喜んでるみんな！

私は…ドラクエⅣが来年まで買えないんだぁぁっ!! え～んっ。どうしてって？ それはね、高校を卒業する私はぬぁんと家を追い出され、1人暮らしをしなくちゃいけないんだよなー。で、バイトと学業をやっていると、プレイする時間が少しもない。あーん悲しいよーっ。でもいいの。私はガマンする。これも修行のうちよ。試練よ。ドラクエⅣを手に入れるまで、多大な旅をしていると思えばへっちゃらだい(へっちゃらまでいう)。だから当分マスターズ以外のドラクエⅣの記事は読まないぞ～。

No.0258 北海道・暁

時間は作ろうと思えば作れる！ がんばりなさいね。

ちょっと言わせて！

昨日、友達が家に遊びに来たときのこと。僕の机の中の1万円を見て、「これ何に使う予定のお金なの？」と聞いてきたので、すかさず「ドラクエⅣの金。8500円するんだよ」と答えた。するとそいつは「バッカじゃないの。ゲームに8500円もかけるなんて！」と笑いだした。僕はムカッときて友人Mをけりとばし、「二度とくるなっ！」といって追い出しました。やいっM。ドラクエのおもしろさがオマエなんかにわかってたまるかっ！ 貸してもやらんぞ！ Ⅲを早く返せ！ 以上！ ぷんぷん。

No.0312 愛媛県・CAR－2

8500円分楽しいんだからいいじゃないねえ。まったく。

売る側の意見も聞いてくれ!!

全国のドラクエファンの皆さんは2月11日という日を心待ちにしてたんでしょうね。我々販売側としては、皆さんとは違った意味で「あと○日」といいながらカレンダーとにらめっこするんです。「できることならこのまま発売されずに…」そんな心境です。でも私自身、1人のファンとしてⅣはやってみたいですし、でもパニックはいやだし、実に困ったもんです。

はたして2月11日を過ぎた後、この本が出るころに、私は生きているのでしょうか。

No.0192 愛知県・くるとん

おーい、生きてるかーい。こっちは死んでるよーい。

マスターズの女性のかたへ

女性の皆さんは勇者を男にしますか。ほとんどの人が自分の名前を入れて女にするんじゃないかと思います。ところが私は勇者を女にしたくありません。なぜかって男のほうがかっこいいから。かといって男の勇者に自分の名前を入れるのもいやだなあ。私、えりねこはひじょーに困っています。みなさん、名前かえるうらわざ見つけてくださいね。とにかく私は男だっ！

ちなみに女にする男性はいらっしゃいませんか？

No.0003 千葉県・恵里猫

えりねこって名前入れるとトルネコと区別つかなくなるかもね。

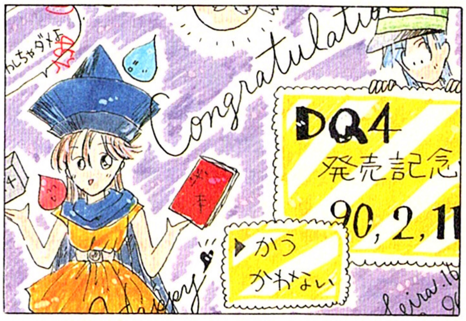
トルネコのそろばん

トルネコの"正義のソロバン"は、天にかざすと光るそうだが、何でできてるのだろうか。金か、銀か、銅か。まず、木ということはないだろう。みなさんはどう思いますか？

No.0252 佐賀県・ちょこ・例徒

ダイヤのソロバンとか、ほのおのソロバンとか、いろんな種類のソロバンがあっても楽しいかもね。

▼No.0096 奈良県・麗羅16世



トルネコのそろばん2

"正義のソロバン"があるなら、"悪の電卓"というアイテムがあってもいいと思う。

No.0400 東京都・酸斗配夢

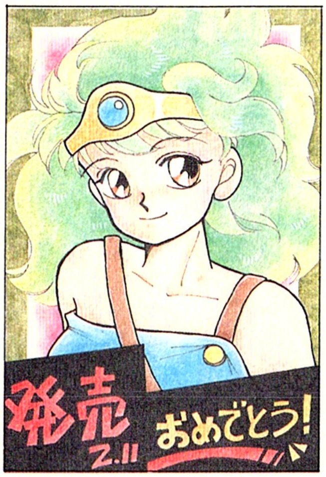
モチロン装備すると呪われる。シャナクはないし、困った。それにしてもずいぶん現代的ね。

ばーさんさんへのお答え

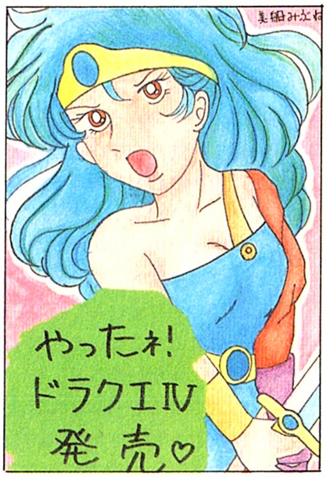
ドラクエシリーズには若い女性ばっかりでてくる、ってことだけど、ドラクエシリーズの女性ってぜんぶハーフエルフなんだと思う。だって美人ばっかりなんだもん！ (私はルビス様が好き)

No.0004 神奈川県・ニャアくん

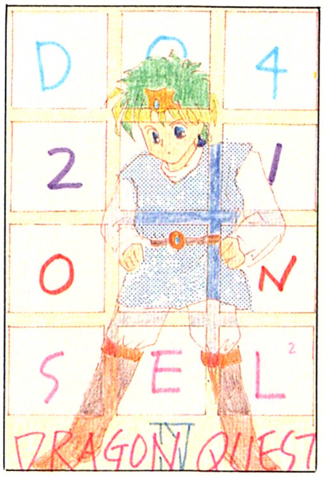
パフパフ娘もハーフエルフだったのか。ハーフエルフってそういうヤツだったのか。違う？



▶No.0408 東京都・池田九朗



▶No.0409 東京都・美船みぶね



◀No.0410 広島県・秋本奈槻

とつぜんⅠの話

すでにⅣの冒険がはじまっていることかと思いますが、突然Ⅰの話です。「ドラクエⅠにはなぜかポーズ機能がついている」いったいなぜなんでしょう。

No.0118 三重県・D・喰エスト

Ⅳにもついてたでしょ？ 編集者になればその理由がわかるよ。

Ⅳについて…？

突然ですが、Ⅳっていう字、逆から見るとＡＩって書いてあるように見えません？ えっ、見えないって？ こりゃ失礼しました。

No.0100 神奈川県・連

植木等じゃないんだから…。でも見えないこともないぞ。

勇者レニーヌ様へ

その１

どうやったらドラクエⅣを何度も楽しめるかとのことですね。私も色々考えました。そこで達した答えがこれ。

〈１度目〉とにかくレベルが低かろうが、終わらせてエンディングを目指すことに専念する。

〈２度目〉レベルを充分に蓄えて、余裕をもってゲームの流れを味わう。

〈３度目〉すみからすみまでの宝箱やアイテムを捜し出し、隠れアイテムの発見に心がける。

〈４度目〉ここらへんまでくると、裏技を発見するしかない。

〈５度目〉５度目ともなると、宝箱のありかや、モンスターの顔ぶれも覚えてくるので、残す課題として自己流のファイルを作ってみよう。モンスターの持つアイテムとか、道具の効力などをひとつひとつ調べ尽くそう。

とまあ最低でも４回は楽しんでプレイできると思います。あくまでわたしの場合ですけど。よろしければどうぞ。

No.0401 東京都・ＤＱⅦ？

その２

①最初から「呪文をつかうな」でクリアする。同じような意味でライアン、アリーナ、トルネコの３人でクリアするということもできます。

②トルネコ、ミネア、マーニャのパーティで、「いろいろやろうぜ」でクリアする、なんておもしろいと思います。

③これが１番いいたいことです。Ⅲよりも長く楽しめると僕は思うのですが。８人の仲間に６つの作戦、５つの物語。１回目は普通にやるでしょうから、２回目はその２倍、またはそれ以上の時間をかけてじっくりプレイしてみてはいかがでしょうか。

No.0402 東京都・ダンサーバード

ほかにもたくさんきてたけど、みんなに共通していえたのは、じっくりプレイしてほしいってことだ。

Ⅴでなくてⅳだって…

ドラクエⅣはやっぱりスーパーファミコンのために作ってたんじゃない!? トルネコの特殊能力は回転機能。ミネアさんは拡大、縮小機能で占って（なんだソレ）マーニャはモザイク…。んなわけねーけどお値段の方はすでにスーパーじゃねーですか!?

No.0263 東京都・ＳＷＡＴ

残念、モザイクはマーニャじゃなかった。惜しいなあ!?

パロディアイテムについて

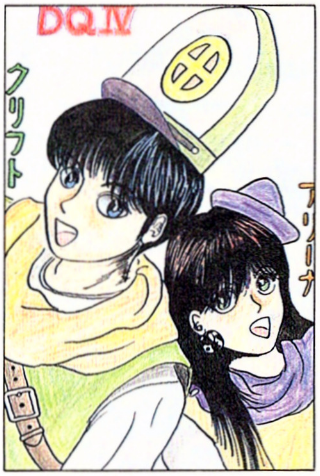
ふと気が付いたのですが、今までのドラクエシリーズには〝パロディアイテム〟がなかったような気がします。大多数のかたは、「そんなもの必要ない」という意見でしょう。事実、それがなかったⅠ～Ⅲはベストセラーになっています。しかし、早く解こうとギラギラしてプレイしている中、ふいにパロディアイテムを見つけた時など、何ともいえない笑いがこみ上げてきてリラックスできるものです。Ⅲの早解きフィーバーの例もありますし…。

パロディアイテムはゲームプレイに影響を与えることはいろいろあると思います。これからのドラクエが発展するためにもひとつくらいは入れてほしいと思います。

No.0403 茨城県・ブンブン丸



◀No.0412 高知県・濱口真夕香



◀No.0413 北海道・橘竜太郎



◀No.0323 富山県・美味しんぼ



◀No.0414 福岡県・健寧まほろ

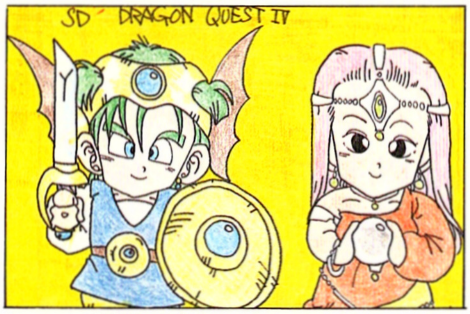
今までは容量が足りなかったからね。今回はドドンと４メガ。もしかしてあるかな。

スライムはかわいい！

個人的ですみませんが、私はスライムの大ファンです。それで、番外編としてスライムなどが主人公のＲＰＧを作れないでしょうか。スライムでなくても他のモンスターだって、勇者たちのレベルかせぎのためにだけ使われるのはかわいそうだと思います。たまにはスライムたちの気持ちになってみるのもいいと思うのですが…。

No.0404 沖縄県・時の砂

こんどは冗談じゃない！ 本気でスライムが主人公になることを願ってる意見なのだ。



▲No.0411 静岡県・大覚あきら

マスターズのお便りを待つ!!

まず、たびたび申し訳ないけど訂正です。みなさんのおっしゃる通り、会員番号間違いがあります。正しい番号は、No.0319 僧侶鱗打、No.0343 秋山めい、No.0363 潮塚なずな、No.0364 岡崎隼人です。たびたびすみません。トホホホ。

それでは今回もいつも通り、ドラクエに関することならなんでも募集しちゃいます。ただし、こないだもいったけど、謎解きや、先がわかってしまうものはダメ。まだソフトを手にいれていない人も多いんだからね。それじゃあ待ってる！



◀No.0149 東京都・ばくはつ五郎

ドラゴンクエストⅣマスターズクラブ主催

誌上RPG 大魔王の野望〈最終回〉

――プリシラ王女を救え――

長い間お楽しみいただいた誌上RPGも、いよいよ今回が最終回となりました。それでは、ごゆっくりとお楽しみください。

1
大魔王の城にたどりついた、戦士、妖精・TATARI、獣鬼・JOY、聖騎士・トーマスの4人は、大魔王の間をめざして進んでいった。途中、トーマスの話から、キミが行方不明のカインホーク王子らしきことがわかったのだが、大魔王の間を目前にして、JOY、TATARI、トーマスが、次々と傷つき倒れていった。そして今、キミは大魔王の間へと続く階段を1歩1歩昇っていく。

はたして、キミは大魔王を倒し、プリシラ姫を救い出すことができるのか。いよいよクライマックス！――②へ

No.0264　東京都・さまCHAN

2
キミは涙を拭いつつ、城の最上階にたどりついた。大魔王ダリサージャは必ずこのフロアーにいる。キミに願いを託して倒れた、JOY、TATARI、トーマスのためにも、魔王を倒し、プリシラ王女を救い出さなければならない。

さあ行け、戦士よ！　―⑯へ

No.0415　宮城県・遼来々

3
「うおーっ！」

キミは猛然と、大魔王へと飛びかかった!!　―㉓へ

No.0416　三重県・トロ

4
つっ強いっ！　ゲプラーの強さがハンパでないことをキミは知った。ガラン!!　キミは導きの剣をたたき落とされてしまった！

「くうっ…」

「はっはあ！　これまでだな。トーマスをこの手で切り刻んでやりたかったが、レヴィア様にかかってはヤツも今頃は消し炭のような姿だろうよ。なあに、スグに会わせてやるさっ!!」

ちっ、畜生…これまでなのかっ…。

―㉟へ

No.0277　東京都・りょっくり

5
「なんだ？　逃げるのか？　ならば死ね!!」

すさまじい呪文がキミに襲いかかった。

「うわあああ…！　プリシラ…ごめん。キミを救えなかったオレを許しておくれ…」

DEAD　END―①へ

No.0206　沖縄県・なすか

6
プリシラ姫のまとっていた闇のドレスは、まばゆい光とともに、美しい光のドレスへと変わっていった…。―㊷へ

No.0079　栃木県・湊きゃろる

7
そこには何もなかった。白も黒も、上も下もなかった。ただキミだけがそこにいた。

キミは永久にそこから出ることができなかった。

城のどこかでは、ダリサージャが高らかに笑っていた。

GAME　OVER―①に戻る

No.0259　岐阜県・流白銀SLIME

8
「クッ。ここまでか…」

キミはガクリと膝をついた。一瞬キミの脳裏を、トーマス、JOY、TATARIの顔がよぎった。

「トーマスたちの無念を…！」

フラフラと立ち上がる。その時、導きの剣が青く光り輝き出した。―52へ

No.0052　東京都・白石ありさ

9
「ダリサージャどこにいる!!」

キミは叫んだ。

どこからともなく不敵な笑い声が響いてくる…。そのとき！　―⑱へ

No.0213　東京都・あん子

10
ヤダもーっ！　最後の最後まで意地はんないでよ！　ぐずん…。もいっかい―㉟へ

No.0096　奈良県・麗羅16世

11
「グワアアアー！」

敵の一撃をモロにくらい、鮮血がほとばしる。

「俺様に戦いを挑むには10年早いわっ」

トーマス…JOY…TATARI…ごめん。

視界が赤く染まっていく。そして、意識が薄れていった…。

DEAD　END―①に戻る

No.0052　東京都・白石ありさ

12
キミは導きの剣を抜いた！

「おろかな。もはや誰も私の野望の邪魔をすることはできぬ。まして、人間如きに何ができよう？」

ダリサージャは言った。

「何ができるか、今見せてやるさっ！」

剣から伝わる不思議な力に勇気づけられ、キミはダリサージャに向かっていった。―64へ

No.0083　京都府・すらいむまろ

13
「そんなことをしてもムダだということがわからんのか!!」

そういうと、ゲプラーはキミに襲いかかってきた。―④へ

No.0228　岐阜県・ろって

14
「どうした、それでおしまいか？　ならば、こちらからいくぞっ！　はたしておまえに、俺様の剣が受けられるかな？」

さあ、キミはどうする？

剣で受ける―④へ

身をかわしてよける―⑪へ

No.0329　東京都・ばーさん

15
キミはしばらくの間、ぼうぜんとその場に立ちつくしていた。しかし、

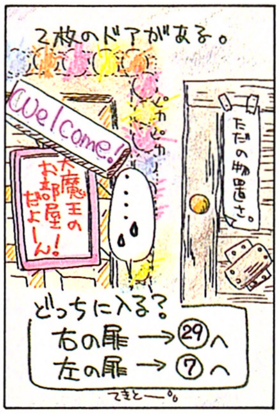
「今は悲しんでいる場合じゃない！　一刻も早く王女を助けださなければ。」

そう呟くと、キミは再び歩きだした。

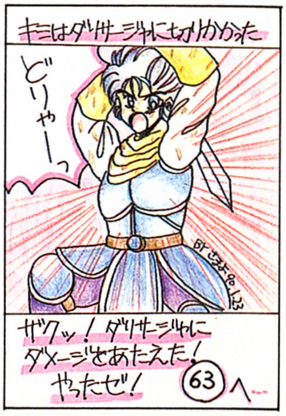
―⑳へ

No.0176　愛媛県・まるの

45　No.0063　北海道・ゆーきゃん



46　No.0264　東京都・さまCHAN



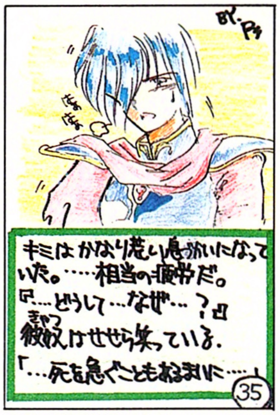
47　No.0221　東京都・JOY



48　No.0050　三重県・勇武僧魔



49　No.0359　兵庫県・りいた



50　No.0189　京都府・めらぞーま



16 階段を昇りきると、薄暗い廊下が続いていた。目をこらすと、廊下の終わりにかなり大きな扉が見える。
“ためらわずに進むんだ”
ふとトーマスの声が聞こえたような気がして、キミは扉に向かって歩きだした。—45へ
No.0211 東京都・樹羅由紀

17 絶体絶命!! 敵の必殺技がキミを襲う!
盾で受け止める—26へ
とっさに回避する—27へ
No.0282 東京都・雑駆雅幸

18 キミの目の前に、突然誰かが立ちはだかった! 魔戦士ゲプラーだっ!!
「トーマスはどうした!」
「レヴィアとかいう魔法使いと戦っている…はずだっ!」
「あの女、よけいなことしやがって…! こうなったら貴様に相手をしてもらおう!」
そう言ってゲプラーは剣を抜いた。
さあ、どうする?
たたかう—47へ
にげる—11へ
たすけをよぶ—13へ
No.0256 神奈川県・れもんすらいむ

19 「やめて! その人を殺さないで!! 私、あなたの言うとおりにする。あなたの妻になるわ。だからもうやめて…」
そういうと、姫は大魔王に歩み寄り、泣き崩れた。満足そうに笑う大魔王。
「姫! いけません、そんなこと!!」
キミは叫んだ。さあ! 姫のためにもう1度がんばろう! —28へ
No.0354 東京都・ているとうえいと

20 キミは最後の部屋に入った。
「………」
細くのびた絨毯の先に、玉座に座った男がいた。そして、その傍らにはプリシラ姫の姿がっ!
と、突然、キミの左右にあった石像が動き出した。が、ここまでたどりついたキミにとって、もはや敵ではなかった。
「ほう、なるほどな」
魔王は呟いた。
動く石像を倒したキミは、静かに、しかし激しく魔王をにらみつけた。
魔王は静かに、そしてゆっくりと口を開いた…。—53へ
No.0152 神奈川県・T・H

21 キミは光の玉を使った。目もくらむような眩しい光が発せられる。見ると、キミの目の前で魔王が苦しんでいる。—55へ
No.0417 新潟県・まとーや・みみい

22 シンと静まりかえった部屋だ。しかし、異様な気配がする。
このまま奥へと入る。—39へ
しばらく様子をうかがう。—24へ
No.0078 京都府・湖谷まりりん

23 「でいやあーっ!」
キミの怒りの一撃が炸裂!!
見事、敵を討ち取ったと思ったが…。
—48へ
No.0282 東京都・雑駆雅幸

24 大変だ!! 突然明かりが消え始めた! ワナ!?
構わない! 進むぞっ! —39へ
ひえ〜っっ! 戻ろうっ! —45へ
No.0418 東京都・瑞原希

25 倒れたキミに、すかさず敵の攻撃呪文が降り注ぐ。そしてキミは、息絶える少し前に、ダリサージャが不敵にあざ笑うのを見たような気がした。
DEAD END—①に戻る
No.0169 秋山魔鈴

26 ダリサージャはメラミを唱えた! 巨大な火の玉がキミに向かって飛んでくる。キミは冷静に導きの盾を構えた。火の玉は、盾の前まで来ると一瞬にして蒸発してしまった。
さあ反撃だ!! —51へ
No.0246 愛知県・ぱんぷきん

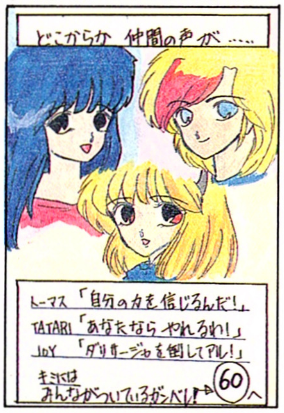
27 ダリサージャの攻撃! キミはとっさに身をかわしたが、反撃するチャンスがない。どうする?
がむしゃらに飛び込む。—46へ
逃げる。—5へ
No.0074 埼玉県・さとみ

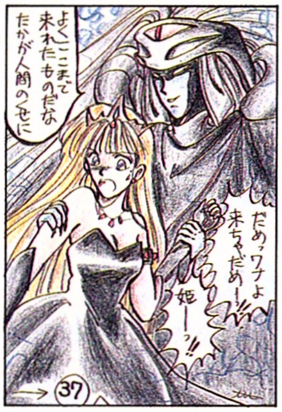
28 キミはたて続けに、ダリサージャに斬りかかっていった。しかし、何度攻撃しようと、ヤツは一向に倒れる気配がない。—49へ
No.0141 福島県・ういろう

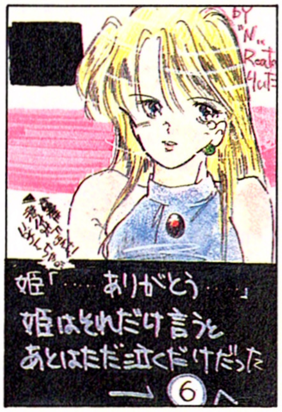
29 キミは扉を開けた。キミの目の前に、大きなホールが姿を現す。キミはためらわずに、その部屋の中へと踏み込んでいった。—22へ
No.0417 新潟県・まとーや・みみい

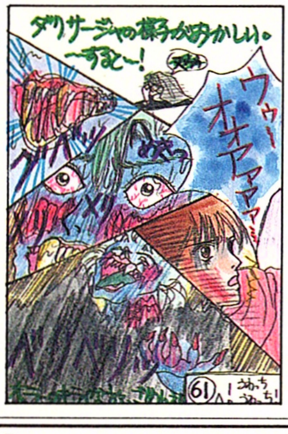
30 早く脱出しなければ。と、その時、暖かな光がキミたちの体を包んだ。そして、ゆっくりと地上へと降りてゆく…。
地上に降り立ったキミたちの前に、美しい精霊が姿を現した。
「私は、この大地の守護者。ダリサージャの魔力によって、長いあいだ封じ込められておりました。王子よ、よくぞ封印を解いてくれました。これは私からのお礼です。お受けなさい」

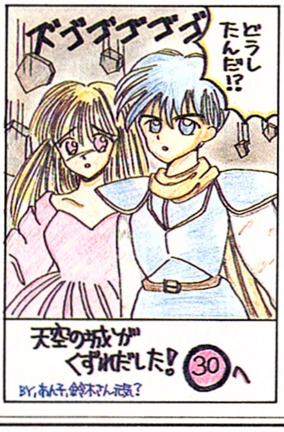
51 No.0022 埼玉県・明日香

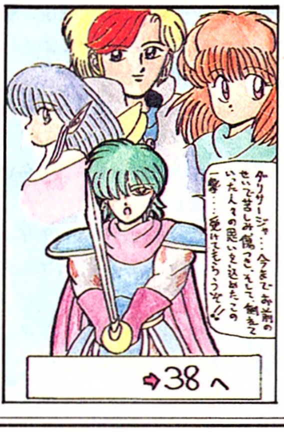

52 No.0297 埼玉県・MASAちゃん


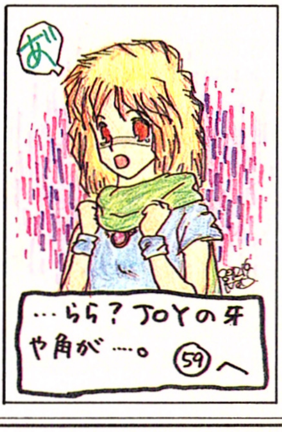
53 No.0287 愛媛県・秋野たまこ


54 No.0359 兵庫県・りいた


55 No.0286 岩手県・マハラジャ!!


56 No.0213 東京都・あん子


57 No.0148 神奈川県・かるなばる


58 No.0410 広島県・秋本奈槻


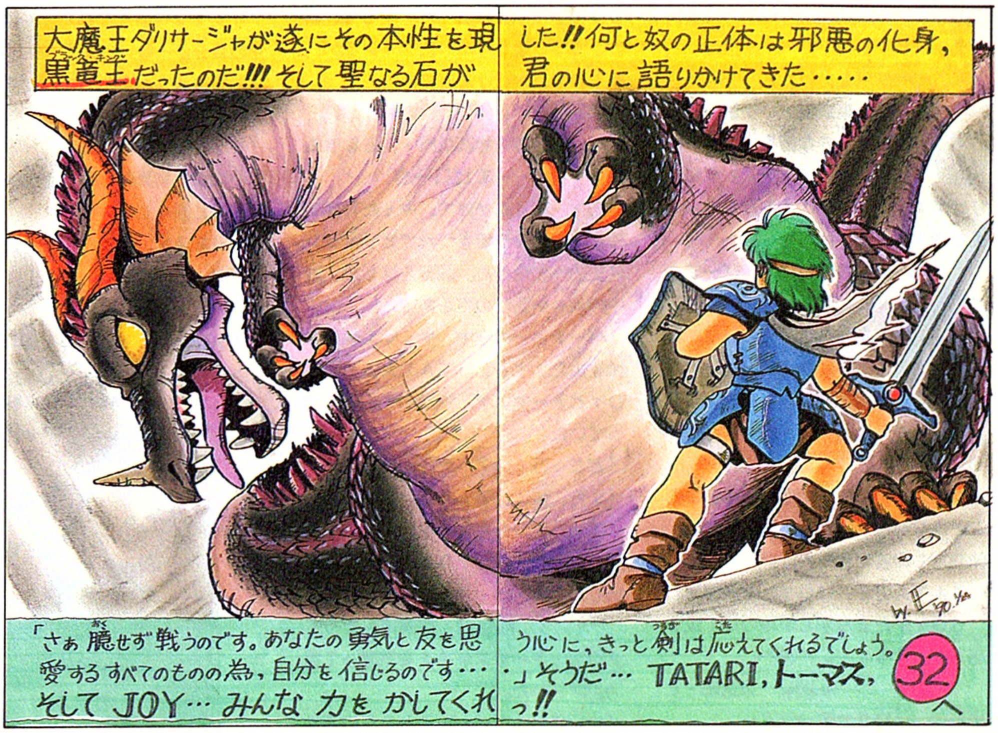
59 No.0028 群馬県・かくれDQ



60 No.0420 大分県・100M自由型



61 No.0047 東京都・E



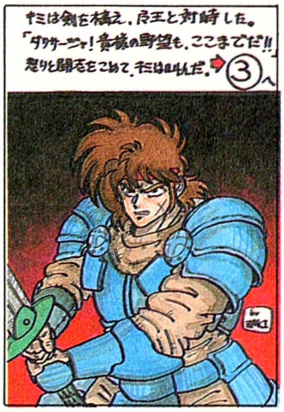
62 No.0063 北海道・ゆーきゃん



63 No.0125 東京都・山崎なお



64 No.0364 北海道・岡崎隼人



そう言うと、精霊は姿を消した。
「おーい!」
遠くからとても聞きなれた声がする。
そして、キミは振り向いた。—66へ

No.0258 北海道・暁

31 「JOY、TATARI、トーマス、かたきはきっととってやる!」
キミはダリサージャに飛びかかった。ドガッ! その時、電撃のようなショックを受け、キミは床に倒れ伏した。
—25へ

No.0206 沖縄県・なすか

32 ダリサージャは呪文を唱えた! キミの目の前で大爆発が起こった! キミは空中に舞い上がり、そして地面に叩きつけられ、かなりの深手を負ってしまった。—8へ

No.0353 大阪府・ぐりちゃん

33 キミは剣を構えて強く念じた。
「TATARI…JOY…そしてトーマス…みんな…この『導きの剣』に、そしてオレに力を貸してくれ。こ、ここまで来たんだ…。ダリサージャはみんなで倒す…。たのむ!『導きの剣』よ、今一度でいい…ヤツの…ダリサージャの体を…つらぬいてくれええ～っ!!」
ブオォォォ～ッ! 剣がまばゆい光につつまれていく! 今こそダリサージャを倒すときだっ!! キミはヤツに向かっていった! —57へ

No.0312 愛媛県・CAR－2

34 そのころトーマスは…。
「…にしても、殺すには惜しい美しい男よ…」
レヴィアは妖しげに微笑んだ。
「私の下僕になるなら、命だけは助けてやろう…」
レヴィアは動かなくなったトーマスに近づいた。
その次の瞬間、トーマスの剣は魔女の左胸を貫いた。
「悪いね…君は俺の好みじゃないんだ」
—9へ

No.0128 秋田県・YAMAφ3

35 キミの意識は遠のいていった。
「…」「……」「…を使え」
「光の玉を使え」トーマスの声だ!
「がんばって! 立ち上がるのよ!」
JOYの声も聞こえる…。
「負けないで…!」TATARIの声でキミは我にかえった。
さあどうする!
剣で攻撃する。—10へ
光の玉を使う。—21へ

No.0213 東京都・あん子

36 キミはダリサージャの攻撃をまともにくらってしまった!
「もうダメなのか!?」
と、その時…—19へ

No.0297 埼玉県・MASAちゃん

37 ダリサージャは言った。
「よくぞここまで来たとほめてやろう。しかし、ここがおまえの墓場となる。
…最後に1つ、いいことを教えてやろう。ヒッポランドの国王は、代々勇者の血筋を受け継いでいる。その血は、私にとって実に目ざわりな存在だった。
ゆえに、当時赤ん坊だった王子カインホーク…つまりおまえをさらって、山の奥深くに捨てたのはこの私だ。
その赤子が、まさかこうして生きのびているとはな…。
あの時、息の根をとめておかなかったのはとんだ誤算であったが、しかし同じことよ。今、この場で、あらためておまえを始末してくれよう!!」
—50へ

No.0028 群馬県・かくれDQ

38 ズバッ!!
「メラゾーマ!」
キミがダリサージャを切りつけたのと、ダリサージャが呪文を唱えたのは、ほとんど同時であった。

「ぬおおーっ！」

「グッ！」

双方が叫び声をあげた！ ―㊷へ

No.0170 東京都・いかまーく３

39 突然、大きな音を立てて扉が閉まってしまった。もう後戻りはできないっ！ こうなったら大魔王を倒すしかないっ!! ―㉞へ

No.0419 宮城県・ぴーずん

40 ふーん、あなたそーいうことするんだー？ このひとでなし！ さっさと㊾にもどらんかい！

No.0256 神奈川県・れもんすらいむ

41 キミは驚きの声をあげた。

「み、みんな…!?」

そこには、天空の城で２度と再会することはなかろう別れをつげたはずの、仲間たちの姿があった。

ＴＡＴＡＲＩ、ＪＯＹ、トーマス!?

ＪＯＹがたまらずしがみついて泣き出した。すると…。―㊽へ

No.0047 東京都・Ｅ

42 「ウグァアーッ!!」

断末魔の叫び声を残して、ダリサージャは崩れおちた。そして、目にいっぱい涙を浮かべたプリシラが、キミのもとへ駈けよってきた！

―㊹へ

No.0148 神奈川県・かるなばる

――エピローグ――

43 何日かかけて、キミたちはプリシラ姫をつれてヒッポラン ド王国へと帰った。国王をはじめ、国中の人々が喜びの声をあげた。

パーティーの途中、キミは大騒ぎの城を出た。すると、ＴＡＴＡＲＩとＪＯＹとトーマスが、城門のところで待っていた。

「どこへ行くの？ 王子様…」

「また、旅に出るアルな」

「無論、オレたちと一緒に…だろ？」

キミは少しテレながらも、無言で歩き出した。―㊹へ

No.0154 広島県・まっく

44 トーマスがキミを気遣って言った。

「いいのか？ せっかくおまえの素性がわかったってのに…」

「今更王子様なんてね。オレはオレ、今の自分が一番いいんだ」

「そういうもんよね。で、どうする？ これから」

「そうだな…」

心地よい初夏の風が、足元の草をさわさわと揺らした。

「とりあえず、どっかで一杯飲むとしようか」

「そうこなくっちゃ！」

ＴＡＴＡＲＩがくるりと舞い上がって手をふる。トーマスがその後に続く。キミはＪＯＹの方に向き直った。

「さてと、飲みくらべといきますか」

「そんなこと言っていいアルか？ 私、負けないね！」

「勝負はやってみなけりゃわからないぜ、ＪＯＹ！」

そう言ってＪＯＹの手を取ると、キミは２人の後を追って緑の丘を駈けだした。―㊼へ

No.0047 東京都・Ｅ

65 No.0047 東京都・Ｅ



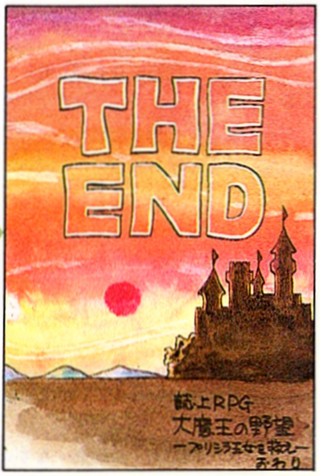
66 No.0258 北海道・暁



67 No.0045 山梨県・籠蓮獅阿



68 No.0028 群馬県・かくれＤＱ



◆第２部に向けてまずは募集だ！

誌上ＲＰＧ第１部・大魔王の野望は、これにて一件落着。なんとかハッピーエンドにこぎつけて、まずはメデタシメデタシといったところでしょうか。

さて、それでは第２部のお知らせです。ドラクエⅣが発売された今、再開するのは何ヶ月か後になるかもしれませんが、とりあえず募集を行います。募集するのは以下の４項目。

1、ストーリー

簡単なプロローグで、旅の目的がわかればＯＫ。ドラクエⅣで発表された各章のストーリーのように短く簡潔に。

2、主人公

第２部の主人公は女の子。どんな娘にするかは、みんなにおまかせ。

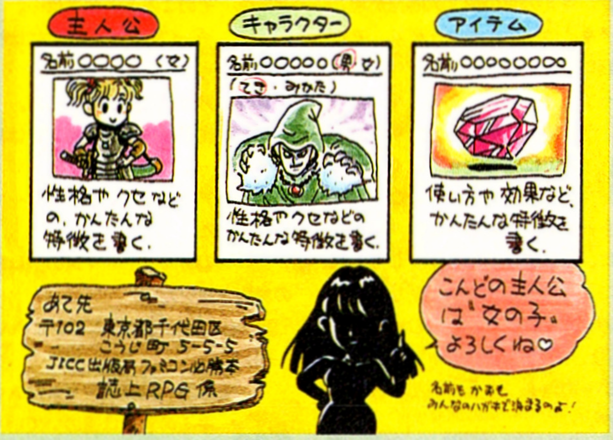
3、キャラクター

敵も味方も含む、主人公以外のメインキャラ。モンスターは別。

4、アイテム

武器や防具、クリアーアイテムなど。

他にもご意見やご要望など、お待ちしています。次回は応募されたネタをもとに、始めたいと思います。



HOT GAME SCANNER

最新ゲーム徹底紹介

•ホットゲームスキャナー•

カセット ケイ・アミューズメントリース
3月16日発売／¥5600（税抜き）

怒！怒！怒！ 3倍怒ってトレンディー

悪い兵隊さんたちを次々とナギ倒してゆく、正義の血が騒ぐ戦争アクションゲーム。その中で定番として名高い「怒」シリーズに、パートIIIが出ちゃったぞ。

文●杉森建



戦闘アクションゲーム「怒」シリーズ第3弾。前2作と違い、パンチ、キックを使った肉弾戦がメインとなっているのが特徴。2人同時プレイ可能。

「イカリスリー」である

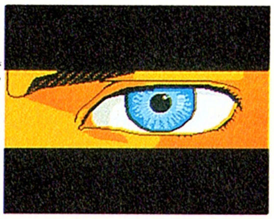
戦争アクションモノの定番、「怒」シリーズも早くも3作目。で、タイトルが「怒III」というわけだ。でも、「イカリスリー」って、なんかヘンだよな。「怒り」っていう言葉がいつの間にか名詞になっちゃってるのがオモシロイ。

ところで、この「怒III」を「ミヤゲ」って呼ぶのが流行ってるって知ってるかい。その由来はというと、まず「怒III」というのを「ドサン」と変読するんだ。そして、それを漢字に直して「土産」。で、「土産」→「ミヤゲ」というわけ。これは新宿あたりのゲームマニアの間で通の呼び方として大流行してるから、憶えといた方がいいかもしれないぞ。うそ、うそ。言ってるのオレだけ。

まあ、最近は海外とかでも、日本語の単語がそのまま、訳されずに使われたりしてるコトも多いようだし（『怒』の海外バージョンのタイトルは『イカリ・ウォーリアーズ』というそうだ）。ユカイだねえ。

そういうわけで、「怒III」。これは知ってる人は知っている、前2作と同じくゲームセンター（アーケードゲーム）からの移植なんだ。

でも、前2作を遊んだコトのある人は、なおさら驚くこの第3弾、さて、どんなゲームでありましょうか。



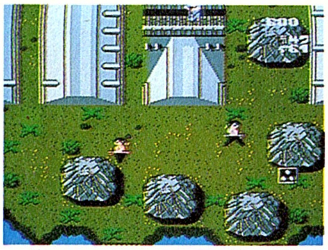
➡デモ画面。ファミコン史上最もデカイ目といえよう

第3弾にして大変身

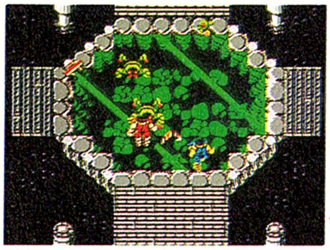
では、このへんで「怒」シリーズの歴史を。「怒」パートIは、ゲームセンターでは、ループレバー（レバー自身をぐるぐる回転させて、主人公の向きを変える）という特殊な操作系の使用で話題をよんだ、リアルな戦争モノであった。迫ってくる敵兵士をマシンガンや手榴弾で撃ち倒し、戦車を奪って乗ったりして進んでゆく、ジャンルとしてはシューティングに属するゲームといえた。これが後にファミコンに移植されたわけだ。続編「怒II」も同じ。舞台設定が異次元空間でのモンスターとの戦いになり、使用する武器もＳＦ風のモノにアレンジされたが、基本的なゲームシステムは変わらなかった。

その「シューティング・怒シリーズ」が、第3作目にしてシステムの大変身を試みようとしている。

そっ…それは…！



⬆「怒」パートIは、ランボー風の戦闘アクション。銃や戦車を使って戦う



⬆「怒II」は、なんとＳＦ。異次元空間を舞台に、グロいモンスターを退治してゆく

パンチとキックで戦争だ

3年前に、テクノスジャパンから発表された拳法アクションゲーム「ダブルドラゴン」のゲーム界に与えた影響は大きい。多彩なケンカ技（パンチ・キック）が流れるように決まってゆく斬新なゲームデザインは、その後「マッドシティ」（コナミ）や「脱獄」（ケイ・アミューズメントリース）などに多大な影響を与え、今だゲームシステムのトレンドとして君臨している。

そう、「怒III」も、パンチとキックによる肉弾戦をメインとした、いわゆる拳法モノ、良く言えばトレンディーなゲームスタイルへと変化したのだった。

だが、いかにトレンディといえども、「怒」シリーズの一作としては舞台設定とゲームデザインとの間にムリがある感は否めない。仮にも敵の軍隊（それも大軍）と戦うのに、パンチとキックのみ、なんてコトがありうるだろうか。

それに、プレイヤーに合わせて敵の兵士も素手でファイティングポーズをとりつつ殴りかかってくるのも、何か礼儀正しすぎるというか、都合よすぎるというか、そんな感じがしまくる。

しかし、そういう設定にこだわりさえしなければ（ゲーム本体としては）、前2作よりアクション性、ゲーム性の上がった、ナカナカ遊べるモノに仕上がってはいると思うよ。



⬆素手で兵隊さんとセンソウするなんて、豪快だけど、なんかムチャな感じだよなあ

これが主人公のアクション

パンチ！



⬆ポカスカ殴る。連打ができるので敵に連続してダメージを与えられる

キック！



⬆クルリと廻しゲリ。見た目より当たりにくく、あまり使えないワザだ

とびげり！



⬆豪快なジャンプキック！ 敵の集団もまとめて吹き飛ばすスゴイ威力

なげ！



⬆水中でのみ使用できる技。敵を頭上に持ち上げて放り投げてしまう

銃撃！！



⬅あら？ なんだよー、さっき銃は使わなくってパンチとキックで戦うって言ったじゃねーかよー。などと言わないように。特定のボスとの対決の時、または銃のアイテムを取った時（弾は10発のみ）だけ使えることがあるのざます。とほほ

怒りをテクニックに変えて進め!!

ストーリー

20世紀末、全世界は大恐慌に陥り、それと同時に各国では悪の組織を名乗る秘密結社『クライム・ゴースト』が暗躍し、密かに世界征服を企てていた。それを知ったA国大統領は、それらの秘密結社を断固たる態度で排斥に乗り出した。

ところが、彼の行動にアタマに来た『クライム・ゴースト』の総帥ファウストは、大統領の愛娘エリスを誘拐し、一ヵ月以内に大統領が辞任しなければエリスを処刑すると通告してきた。

この事態に対し、大統領は「こんな時にはラルフとクラークだ」と、2人の戦士を呼び出した。

プレイヤーは、ラルフとクラークとなり、敵地に赴き、エリスを救出、そして『クライム・ゴースト』を壊滅させて世界の平和を取り戻さねばならない。さあ行け!

ラルフ



↑過去に数々の戦闘に参加、死線をくぐりぬけてきた戦闘のプロだ

クラーク



↑ラルフの良き相棒として、一緒に戦いつづけて来た頼りになる男



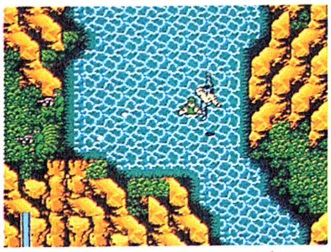
←中央に写っているベリープリティーなギャルがエリス。さあ助けにいこう



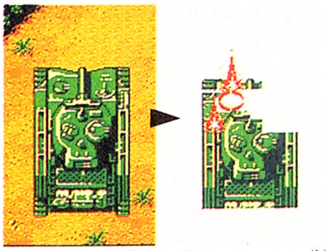
→双眼鏡で敵地を視察するラルフ。なぜ上半身ハダカなの?

ACT I

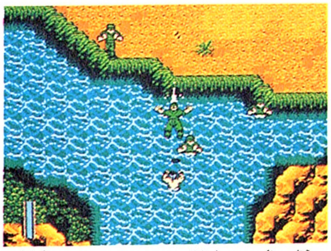
川から工場地帯へと進む、最初のステージだ。最初だけあって簡単ではあるが、気を抜くとスグ死ぬゲームなので注意。特に、何発も攻撃しないと倒せないカタい敵兵には気をつけたい。コイツらは見た目にはザコと区別がつかないのだ。とりあえず殴ってみて確かめるしかないぞ。



↑腰まで水につかって進んでゆく場所もある。ここではキックが使えないんだ



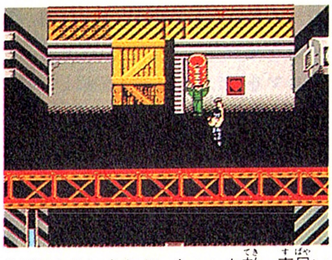
↑戦車に乗って敵地へ侵入してゆくが、砲撃を受けてあえなく戦車は破壊されちゃう



↑川岸でタムロしている兵士は、投げ技で倒してしまうのがラクな方法だ

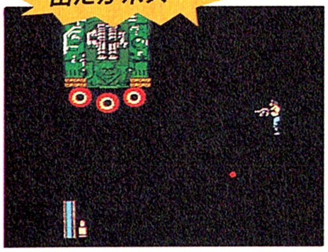


↑そんなワケで素手のまま敵地へ立つ2人。勝新太郎なみにツイてないと思う



↑ドラムカンをかぶったヘンな敵。素早い動きに惑わされないように

出たかボス



↑最初のボスは巨大戦車。プレイヤー側も機関銃を装備して対抗するぞ



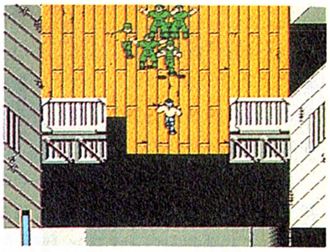
→時々プレイヤーめがけて突っ込んでくる。ひき殺されないように注意



←砲塔部のカバーが開いたところへ弾を撃ち込め! 横へ回りこむのがコツ

ACT II

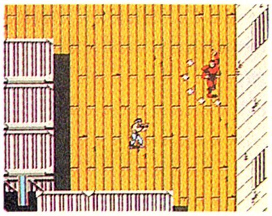
倉庫内のステージ。出現する敵はかなり多いので、倒さないと先へ進めない敵だけと戦い、あとは適当にやり過ごしていくのがカシコイやり方だ。中盤出現する忍者は素早いしカタいしでメンドクサイ敵なので、途中落ちている手投弾を拾っていって倒そう。当たれば一発で死んでくれるぞ。



↑板張りの床が、まるで体育館のようだがここは倉庫。内部は敵だらけだ

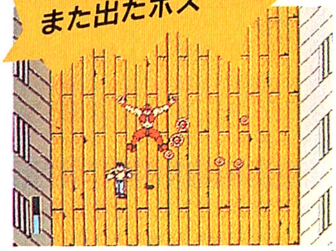


←猛スピードで突っ走ってくる忍者部隊のかたがた

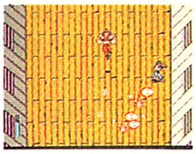


←中ボスの忍者。手裏剣を使う手ごわいヤツだ

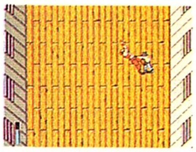
また出たボス



↑2エリアのボス、トッド・マノール。素早く飛び回りながら爆弾をバラまいてくる



←爆発に触れるとプレイヤーは一撃で死んでしまう。ジャンプでかわせ



→スキを見て連続パンチを喰らわせば、意外とアッサリと倒すことができる

アイテムもあるぜ

おなじみのパワーアップアイテムも、マップ上にポロポロ落ちているぞ。どれもプレイヤーの役に立ちまくるスグレモノばかり。発見したら残らず拾い集めていこう。

ドラムカン



←放り投げると大爆発して、画面上の敵が全滅する。大勢の敵に囲まれた時にはアリガタイ

ハート



←これを取ると、プレイヤーの体力ゲージが全回復する。2人プレイの時は仲良く分け合おう

手投弾



←破壊力バツグンの手投弾を、一発だけ投げることができるぞ。パンチボタンで使用する

他にもあるぞよ

プレジデントの選択

カセット　ホットビィ／3月2日発売予定
¥9800（税抜き）

いまビジネスSLGがおもしろい

ウォー・シミュレーションゲームばかりがＳＬＧではない。いま、ビジネスＳＬＧに注目してみると、日本経済がそして世界動向が見えてくるかもしれない。

文●RYOII

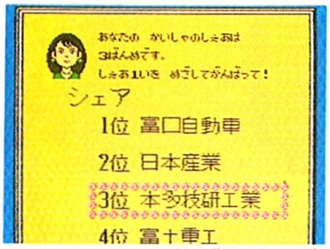


日本第３位の自動車メーカーの社長となって、世界１のメーカーにのし上げるために、日々経営努力してクルマをたくさん売るビジネスＳＬＧだ。

ゲームはやがて教材になる!?

ゲームはやがて教材になる、という表現はある意味では正しくない。もともとビジネスＳＬＧは教材だったのだ、少なくてもアメリカでは。

ＳＬＧというとすぐ思い浮かべるのがウォー・ＳＬＧだが、これだってもとをたどればあのペンタゴン（米国防総省）の戦略会議室あたりでスーパーコンピュータを使って本当の戦争をシミュレートしていたわけだ。それが、

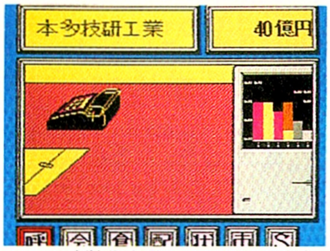


↑売り上げ高第３位の本多技研工業を日本１にするため経営にはげむんだ

パソコンの普及とともにゲームとして人気化したものであるわけだ。

と、同じようにビジネスＳＬＧもハーバート大学の経営学コースみたいなところで、将来の経営者をめざす学生がまじめに教材としてこの種のソフトをプレイしていたのである。

つまり実はビジネスＳＬＧはとってもマジメなソフトであったわけだ、ルーツをたどると。



↑これが基本画面。下のアイコンを選択してゲームをすすめていく

ビジネスＳＬＧとは、経営者をめざす人間が、社長になったつもりでさまざまな経営努力と決断をして会社を繁栄させる、ということをシミュレートさせてくれるソフトのことだ。放漫経営していればたちまち赤字に陥り、再建に失敗すると倒産が待っている。だから結果は大富豪として世界に君臨できるか、倒産して一文無しに転落するかがはっきり出してしまうシビアなものとなる。結局、ビジネスＳＬＧをとおして経営者としてのセンスが問われるという、本気の人にとってはコワイソフトでもあるのだ。

では、ゲームはやがて教材になるか、



↑市場の動向などもこまめにチェックすることも社長の仕事なのだ

というのはどういうことかというと、もちろん日本での話なのである。残念ながらこの分野では日本はかなり遅れていて、本格的なビジネスＳＬＧは非常に少ない。それを使う企業や学校もまだまだほんの一握り。

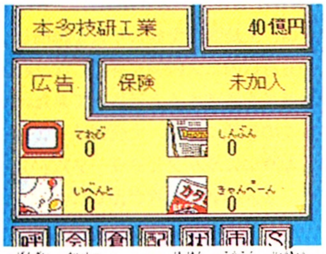
それに比べて、パソコンあるいはファミコンゲームでのビジネスＳＬＧは最近活況を呈してきている。この動きは、例えばビジネス書や歴史書のマンガ化に似たところがある。同じ勉強するならおもしろいほうがいいわけで、現在のマンガブームと経済書はみごとにマッチングしたわけだ。

同様に教材としての難しいビジネスＳＬＧも、ゲームとしてのビジネスＳＬＧにしておもしろくすればウケて当然なのだ。

さて、ファミコンのビジネスＳＬＧとしては株ものがもっとも有名で、「株道場」にしても「株式必勝学」にしてもプレイをしながら株の勉強ができた。将来、実際株を買う段になれば、その知識がきっと役に立つはずだ。ビジネスとは言えないかもしれないが競馬ものも楽しみながらそれなりに役に立つ作りになっている。

そこで「プレジデントの選択」。これは教育的な立場でいうと経営者教育ソフトということになるわけだ。が、こう考えると実に重いので、ここでは社長さんの人生ゲーム的感覚でプレイしてみるのが楽しめることになる。

ここでは日本第３位の自動車メーカーの社長がキミの役どころだ。



↑現在の会社における保険や広告の状況をつかむことが大切だ



↑このモードで各車種についての情報を得ることができる

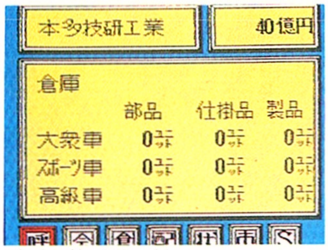
世界の自動車王をめざせ！

少なくても小中高校では企業の経営についての勉強ということは皆無。せいぜい会社見学でインスタントラーメンができる過程を見るくらいのもの。大学の経営学にしたところで理論的なことが多く、実践的企業経営にまで論及するところは少ない。

ビジネスＳＬＧではまさにここの部分を補ってくれるわけだ。

このソフトでいうと、プレイヤーは日本第３位の本多技研工業の社長。社長は市場調査を行い、大衆がどんなクルマを欲しているかを判断し、売れるクルマを造り、まずは日本一の企業にすることが目的。そのためにはただ造ればいいというものではない。いい製品を造っても宣伝が下手では売れない。テレビがいいか新聞かＦ１か、さらに営業マンの数を設定する、銀行からいくら融資をうけるか、工場内ＱＣを行うかなどなどやらなければならないことはたくさんある。

このソフトは、企業にあるべき必要最低限のセクションを持ち、製品を造って販売し利益を上げるまでがシミュレートされている。ふだん何気なく見ているＣＭや冠イベントがなんのためにあるのか、買っている商品がどのような工程を経て生産されているのかを見ることができる。



↑車庫の中の状態を調べるのがこのモードだ。常に在庫管理をするようにしたい

日本を制覇し、めざすはアメリカ市場だ！

ここでいうプレジデントとは大統領のことではなく社長のことで、下にあるような部署を叱咤激励し、あるときは非情な決断をして、本多技研工業の自動車を売りまくって日本市場を制覇し、次は日本とNIES市場へ、そしてヨーロッパへと進出し、最後は世界最大の自動車市場アメリカ制覇をめざすんだ。そのために必要なのが、市場動向を見極める眼力、経営センスそして決断力だ。ライバル会社だって、シェア拡大のために企業努力をしているわけだから、それを越える努力をしなければ会社を成長させることはできない。

しかし、最初から順風満帆に進むなんてことはありえないんだから、とりあえずクルマを造って販売する喜びを味わってみるのがいい。そして、いつの日にか世界の自動車王になることを夢見て日々経営努力を重ねるのだ。

本多技研工業株式会社

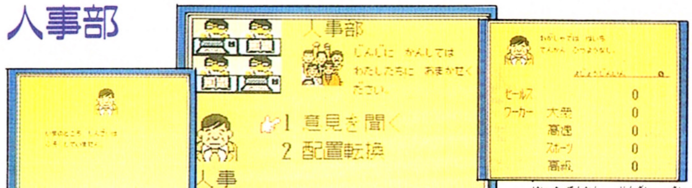
経理部



←まず銀行から融資をしてもらおう

経理部長を呼び出して意見を聞いたり、銀行から融資をしてもらうときはすべて経理部が担当する。とりあえず、スタート時には資金調達をしないと生産に必要なものが買えないので、ここへくることになる。

人事部



↑配置転換、人材の採用はここで行う

人事部長に配置転換などについての意見を聞く。そしてワーカーやセールスマンを採用するのもこの人事部の仕事。ワーカーがいないと造れないし、セールスマンがいないとクルマを売ることができないのだ。

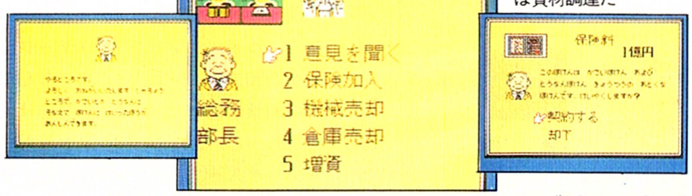
社長室



↑調査会社の選び方によって状況が変わるのだ

社長室はいわば情報収集を行う諜報機関だ。ここで、わが社の情報やライバル会社の情報を集めるのだ。場合によっては調査会社に依頼して調べることもある。もちろんお金はかかるが、ライバルの情報は握っておきたい。

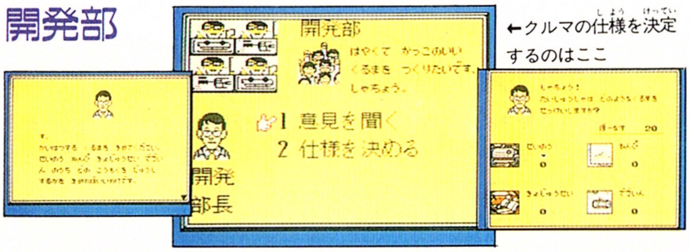
総務部



←まず保険に入って次は資材調達だ

ここはなかなか忙しい。保険への加入、増資、機械や倉庫の売却、材料・資材の調達、仕入れ合理化など他のセクションが行わない雑務を一手に引き受けることになる。総務部長との打ち合せは頻繁になりそうだ。

開発部



←クルマの仕様を決定するのはここ

開発するクルマの仕様（性能）を決定するのがここ開発部の仕事。まずここでクルマの設計をしないことには、クルマを製造することができないので、必ず開発部で開発するクルマを設計するようにしよう。

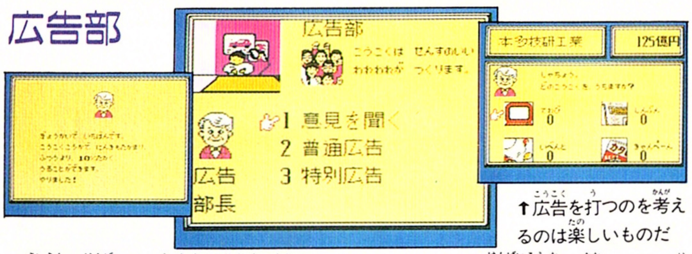
営業部



↑クルマが完成したらセールスするのだ

営業部長と打ち合せて、工場で製造されたクルマを販売するのがここ営業部だ。まずセールスマンを確保しないことにはクルマを売ることができない。クルマが完成したら、人事部で調達してもらおう。

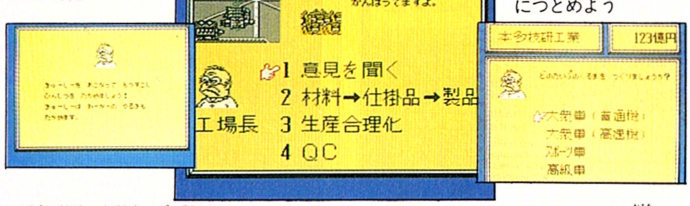
広告部



↑広告を打つのを考えるのは楽しいものだ

最近、販売への影響が非常に大きいのが広告だ。テレビでいくかモーターショーかイベントか新聞かはたまたF1か、どれが販売効果を高めるかの決断が迫られる。ちなみに今年のF1はマクラーレンとベルガーで決定だネ!?

工場



←ＱＣして生産アップにつとめよう

工場長を中心に抜群のチームワークでクルマの製造に取り組んでいる。しかし、時には生産合理化をしたりＱＣ（クオリティ・コントロール）を行って、常に生産の向上につとめなければならない。

モアイくん

カセット　コナミ
3月9日発売／¥4800（税抜き）

ファミリー向けパズルゲーム



モアイくんのコミカルなアクションが光るパズルゲーム。ストーリー性やユカイなキャラクター達によって、〝明るい〞雰囲気に仕上がっている。

一昨年に発売された「テトリス」以来、ドドーンっとやって来たパズルブーム。まだまだその勢いはおとろえていないのか…と思わせる、そんなゲームです。

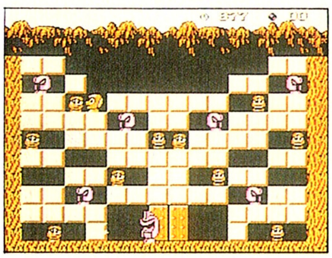
文●AYU♥

みんなで遊ぼうよ!!

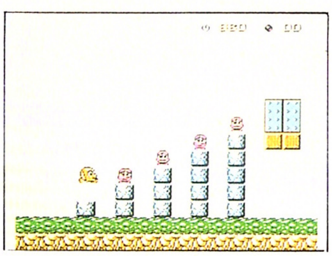
捕われているプッチー達を助け出すという目的を持ったパズルゲームがこの「モアイくん」。ブロックを壊したり、岩を動かしたり、いかにして閉じ込められたプッチーを助け、ゴールを目指すかがキーポイントになっている。とはいっても、はじめのうちは、ほとんどアクションゲームのノリの方が強い感じ。「テトリス」というよりも「ロードランナー」に近いパズルゲームなんじゃないかな。「ロードランナー」って敵を倒しながら、どこから掘っていって、どう進んで行くかって考えるゲームでしょ。そのへん、このゲームにもあてはまるんだよね。ラスト近くなってくると、アクションテクだけじゃなく頭の方も使わなくちゃクリアできなくなってきて。ホント、けっこう悩ませてくれるゲームなのだ。

ステージ構成は敵地スカル帝国の14のワールド、1ワールド4ステージだから計56ステージ用意されているんだ。その背景は様々で、海あり、山あり、空あり…と、まだまだ変化にとんだワールドが入ってるよ。ステージ数が多い分、プレイヤーを飽きさせせないような演出がされてて嬉しい限り。どんどん面クリしていくうちに、どっぷりとハマっちゃうよ。ちなみにチャレンジ数（持ち数）が全部なくなっちゃうとゲームオーバー。その場合、コンティニューかパスワードのどちらかが選択できるようになってるんだ。チャレンジ数は面クリごとに1回分増えていくから、なるべくためながら進んでいくのがいいんじゃないかな。

で、最後に、このゲームはみんなでワイワイあそべるタイプだと思う。あーでもないこーでもない、とか言いながら楽しむのがベストかもねっ!!



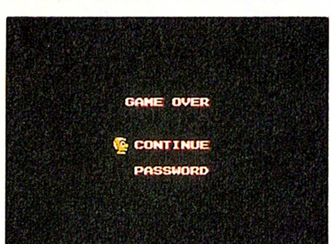
↑この「モアイくん」はちゃーんとしたパズルゲーム。けっこう脳ミソ使うかも！



↑モアイくんはジャンプしたり、頭突きしたりと大忙し。アクション性が大きいんだ



↑ストーリーもしっかりあるので、その背景は様々。飽きのこない演出が嬉しいね



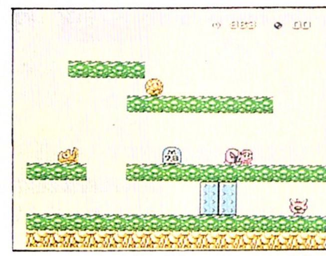
↑チャレンジ数が0になっても、コンティニューとパスワードがあるから心強いのだ

モアイくんてばかわいいんだ

このゲームの主人公は、言わずと知れた〝モアイくん〞。プチランドに住むモアイ族の勇者っていう肩書きはあるんだけど、これがめちゃんこかわいいんだ。普通モアイっていったら、イースター島にあるゴッツイ顔をした岩が浮かんでくるもんだけど、それが全く違うんだもんなあ。愛嬌あるし、丸くってちっこくって…ゲームを明るくしてくれるモトって感じ。プレイ中こっちが考えてるとまばたきしてみせたり（これがまたけっこうおちゃめ）、壊れないブロックに何度も頭突きするとコブができちゃったり（この場合、しばらく休めてあげると直るんだ）と、その表情は様々。ちなみに高い所から落っこちると気絶して動けなくなるから、十分注意してあげて下さい！



↑壊れないブロックなどに何度も頭突きするとコブができちゃうんだ。いたそーだね



↑そんでもって高い所から落ちると気絶して、身動きがとれなくなっちゃうから注意

「モアイくん」STORY

平和を愛するモアイ族の世界、モアイワールド。モアイ達はここで幸福な生活を送っていた。ところがある日、モアイ族の子供プッチー達が住む「プチランド」から、プッチーがさらわれてしまった。さらっていったのは悪の帝王スカルキング。彼はモアイ族でありながら、侵略と破壊をくり返すスカル帝国の王であった。3千年も生きた彼は若い肉体を手に入れるため、悪魔と契約を結んだのだ。それを知ったモアイ族の勇者モアイくんはプッチー達を救うべく単身スカル帝国へ乗り込んだ。一刻も早くプッチー達を助け出せ。スカルキングの野望を打ち砕くのだ!!



↑モアイ君の使命は、スカルキングにつかまったプッチーを助けること!!

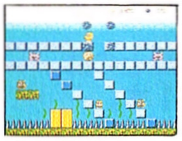


↑スカルキングの手下はあちこちにウヨウヨいるぞ。頭突きでやっつけよう

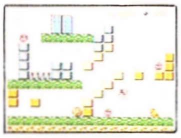
スカル帝国からプッチー達を助けるんだ!!

アクション&ステージ

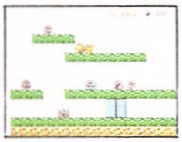
モアイくんのアクションはほんの少し。ジャンプに頭突き、岩の移動、それから爆弾を使ってブロックを壊すことぐらいなんだ。その中でも一番得意なのが頭突き。これは敵を倒したり、ブロックを壊したり、岩を飛ばしたり(水平にね)と大活躍しちゃうよ。ステージは全56ステージとヤリガイあり!!



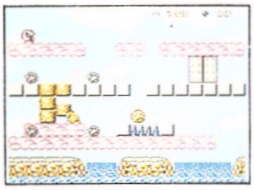
←画面上に出ている爆弾アイテムを取ると、下のブロックが壊せるようになるんだ



←頭突きによって敵を倒すことだってできるぞ。タイミングを上手にあわせてこうね



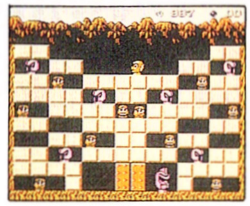
←動かせる岩はとっても便利。足台や盾、敵を倒したり閉じこめたりすることができるよ



←モアイくんの頭突きは強レツ。ブロックだって壊せるんだ!

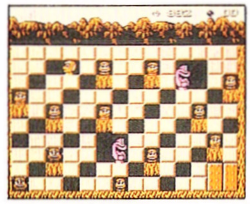
マウンテンワールド

ひたすらブロックをくずしまくるステージが多いぞ。よーく考えて進もう。

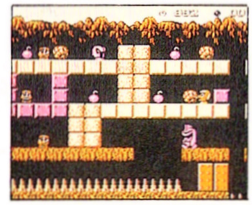


←ここからが本当のパズルって感じかな。間違えると後戻りができないぞ

▲STAGE 9 ▼STAGE 11

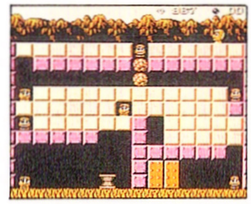


←ブロックを壊す順序がキーポイント、ウロウロしている敵に気をつけて



←このステージでは、いかに岩をうまく使うかがポイントになるんだ

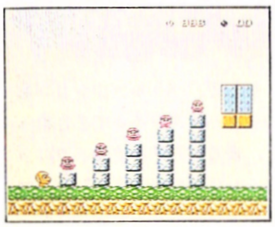
▲STAGE10 ▼STAGE 12



←ホッピングを上手に使ってクリアするステージ。ちょっとした工夫も必要

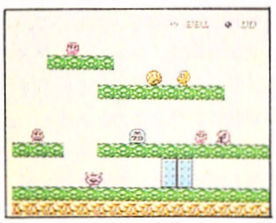
プチワールド

まずはめちゃ簡単なステージから。ほとんど練習感覚のワールドなのだ。

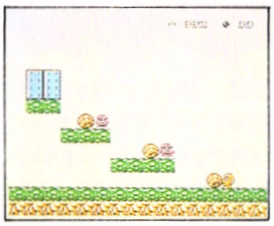


←まずはジャンプの練習から。一歩まちがえると危険

▲STAGE 1 ▼STAGE 3

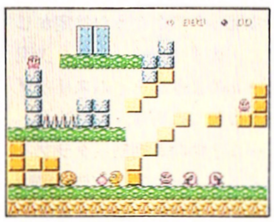


←練習その3、敵との戦い方。中段の岩で敵を静止



←練習その2、岩の使い方。岩は✚キーで押してけるよ

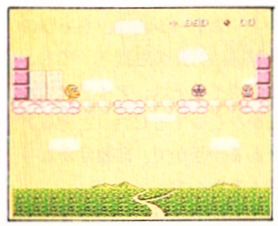
▲STAGE2 ▼STAGE 4



←練習その4、爆弾の使い方。ここから頭を使う

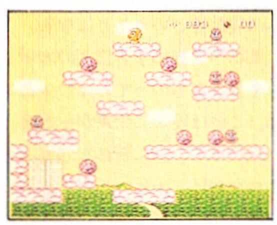
グラスワールド

グラス、といってもまたもや雲の上。動かせる岩を有効に使っていきましょ。

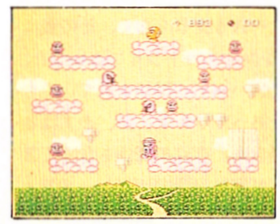


←タイミングよくジャンプしてかないと落ちるぞー

▲STAGE 13 ▼STAGE 15

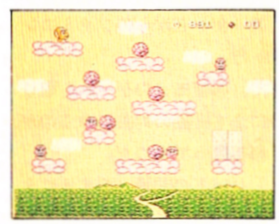


←たくさん岩があるけれど、ほんとに使うのかなあ…?



←コマをうまく使いこなしてクリアしてくステージ

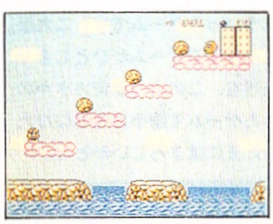
▲STAGE14 ▼STAGE 16



←ココではジャンプする順番をよーく考えていこうね

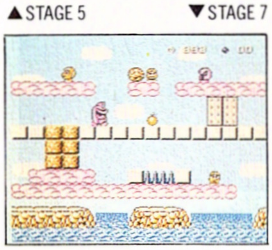
アイランドワールド

ここは雲の上のステージ。下に落ちないように上手にジャンプしてこうね。

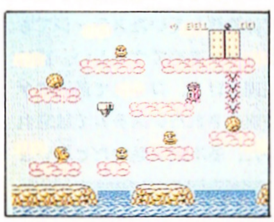


←ここは下に落ちたらペケ。操作は慎重に行おう!

▲STAGE 5 ▼STAGE 7

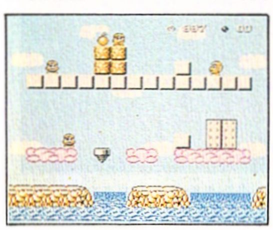


←壊すブロックの位置をよーく考えて、すばやく行動



←中段の敵が出すこうもりに注意しながら進もうね

▲STAGE6 ▼STAGE 8



←下段のコマは一度踏むと落ちちゃう仕掛けなんだ

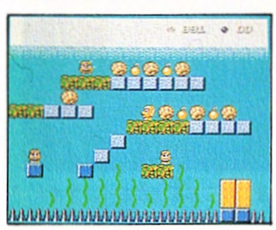
シーワールド

このあたりまでくると、ちょっと難しいぞ。岩の配置を考えて工夫しよう。

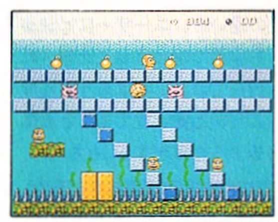


←岩の動かし方は押す方法と飛ばす方法があるんだ

▲STAGE 17 ▼STAGE 19

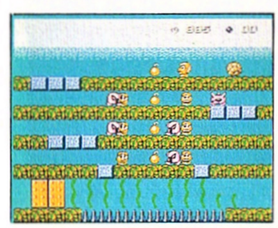


←下のトゲにささると死んじゃうから足場を工夫!



←パクダンの上手な使い方を考えればOKだよ

▲STAGE18 ▼STAGE 20



←ちょっとめんどーだけど地道にやってくのがベスト

ドラゴンユニット

カセット　アテナ
2月27日発売／￥5800（税抜き）



横スクロールのアクションゲーム。主人公に成長の要素を取り入れ、それは電源が入っている限り有効。難易度は高いが、やればできる的感覚がある。

アクションゲームの原点を見つめる

アクションゲームを愛する人、理解ある人ならわかる、この魅力。表面上の飾りにとらわれない、真の（通の）アクションファンに試してもらいたい１本。

文●S・MAN

純粋にアクションを楽しむ




↑オープニングのデモシーン。王国のレイラ姫が連れ去られてしまう

あ、連れてっちゃった

最近やたらとよく目につくのが、いわゆる移植版というやつ。パソコンから、アーケードから、先駆の上位メディアから次々と家庭用ゲーム専用機へ移植が行われる。一時のファミコンは移植ブームの時代もあったけど、最近はファミコンが最も早いオリジナル版というケースも少なくなく、その後にPCエンジンやメガドライブといった、第三世代的ハードへ移植されていくものも若干あったりする。が、まずほとんどの場合は、市場の関係も含めてアーケードが第１段階のデビューメディアであることは、周知の事実。

そしてこのゲーム『ドラゴンユニット』も、アーケードからのファミコン移植ソフトだ。

ところで、移植モノのゲームを取りあげる時に必ず評価の対象になるのが、よく言う移植度ってやつだ。

しかし、ハードの問題（要するにタブー視されていることだけど、敢えてひとりごととして）、処理能力の問題で若干のハンデがあるファミコン移植版と、先進メディアのPCやメガドラの移植版との違いが、ユーザーにビジュアル面・内容面ではっきりと比較されてしまう現在では、これはもう移植度がどうのこうのと書き立てること自体違っているような気がする。もちろん、基準そのものも割とアバウトだろうし、ゲームのジャンルによっても観点が違ってくるだろうしね。

そんなわけで、この場合移植度については、とりあえずおいといて……。

では、アクションゲームの場合は、どんなところが面白さのポイントなんだろうか？　ステージ内容、キャラの動き、攻撃方法背景の処理？　でも、一番重要なポイントは、アイデアでしょう。何かひとつでもピカッと光るアイデアがあるか否かで、印象はかなり変わってくるもんでしょ。

このゲームの場合のアイデアは、キャラの成長であり、ルート選択であり、アイテムの有効性ということになる。

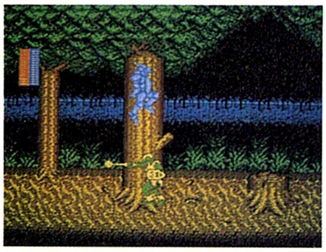
ただ、別にベタ誉めするほどのエポックメイキングなものってわけじゃあないよね。これは確かに元来からあるアイデアなわけで、特に新鮮な感覚を与えてくれたわけじゃないんだ。むしろその逆で、忘れかけていた、原点に帰った、ユーザーに対する配慮みたいなものを感じたってこと。

このケレンのないステージ内容の味付け、懐古的ともいえる全体の印象、誌面では表しきれないプレイ感は、憎めない何かを持っているんじゃないかと思ったりするのだ。

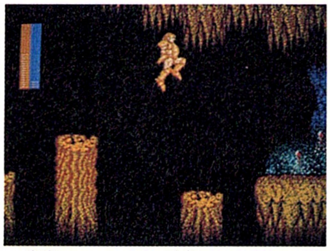
プレイしてみて、一番具体的にそれを感じたのは、経験値の採用だ。しつこいようだが、ホントに新しくないアイデアなんだけど、このゲームの場合妙に気になるのね。というのも、これにはコンティニューという特権が与えられてなくて、それ自体ノスタルジックなウケを狙ったのかどうかは定かじゃないけど、まず一昔前（安易な表現だ）のゲームのようなタイムスリップ的効果が、ひとつにある。もちろん、前述のゲーム全体の雰囲気（グラフィック）もそうだ。それに、プラス経験値。電源を切るまでは、それまで苦労して戦った報いが生かされている。途中で死ねば、また最初から……だけどさっき取ったアイテムは残っているから、今度は難航していたステージでも、痛快にバンバン進めてウレしい。実に単純な原理だけど、コレって最近のゲームの複雑化されたシステムでは忘れかけていた、基本的な魅力だと思いません？　そして、バトルアクションも、基本にのっとったスタイルでまとめられていて、最も効果的な攻略テクニックが〝ジャンプして攻撃する〟と。つまりアクションの基本である動作が、完全なかたちでいる。そのように、敵の出現、攻撃方法が設定されていて、しかもシビアな判定。ジャンピングスポットも、ドット単位の操作を要求され、思わず指にググッと力が入る……。だいたい、このへんが前半の楽しみ。

後半に進んでいくと、謎解き的な要素が秘められていて、メッセージなどのヒントはまるでないアイテム選択がポイントになる。当然キビしいので、サディスティックな魅力にトプッとつかる。そういったゲームです。これは。

ありとあらゆるゲームがひとしきり出揃った現在、このような昔カタギの味を持ったゲームで勝手に感傷にひたるのも、たまにはよろしいかとっ。



↑ジャンプしてバサッ……が、最も基本的な攻略テク。ある意味でマニアックだ



↑背景もそこそこに変化があり、タイミング重視の正統派的ゲーム構成が伺える



↑なかなか多彩な動きをみせる敵キャラ軍。イマイチ種類が少ないのが残念だ

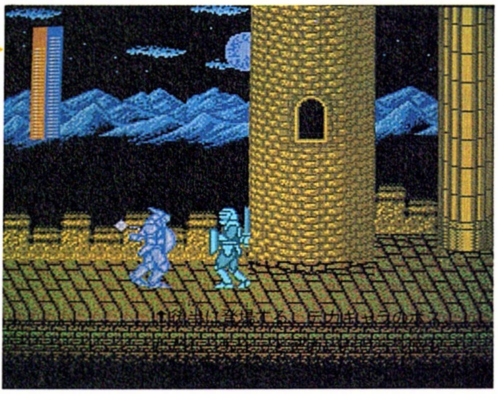


↑後半に登場する、デカキャラのボス。ただし、ちょっとデカいだけって感も…

オーソドックスながら、なかなかツー好みの操作性って感じかな

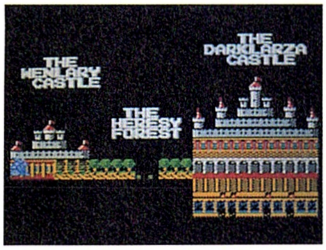
ダメージ&経験値ゲージ

右側の青いゲージが経験値。敵を倒すごとに増えていき、MAXになると左側の黄色いダメージゲージの容量が、少し追加される。



ゲームの構造

舞台は、かつては平和だったクリスタリアの世界。悪の王ゴダールに滅ぼされたウェンラリー王宮をスタートし、ゴダールの城ダークラーザ城へ向かって進めていく。ダークラーザ城内部は4エリアに分かれていて、マップ面で好きなエリアを選択できる。最終目的地は、ゴダールの君臨する鏡の間だ。

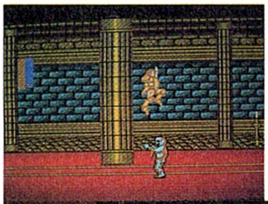


↑最終ステージのルート選択次第では、24通りものバリエーションになるという

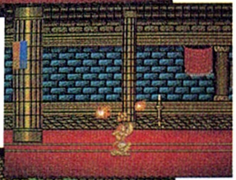
ウェンラリー王宮内外 ➡ 彿教の森 ─┬ 高層部 ─┬ ➡ 鏡の間
├ 大広間 ┤
├ 牢獄 ┤
└ 地下水郷 ┘

アクション

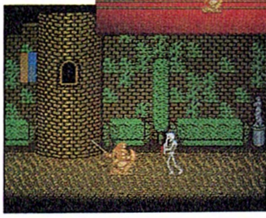
主人公デュークのアクションは、剣などによる攻撃・ジャンプ・しゃがみ。しゃがむと、盾で敵の攻撃をよけることができる。もちろん、ジャンプ攻撃も可能。アイテムをストックしている場合には、スタートボタンでチェンジできる。ボス敵などの中には、特定のアイテムがないと倒せないヤツもいる。



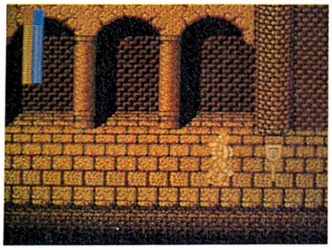
↑基本はジャンプ。敵を飛び越し、振り返り攻撃



↑しゃがめば、盾で敵の攻撃をよけられる



↑攻撃は、敵との間合いがポイントになるぞ

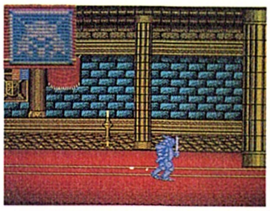


↑各エリアに出現する特定の敵を倒すと、様々なアイテムが手に入るのだ！

基本となるアクションは、これだけだ

アイデアで攻撃

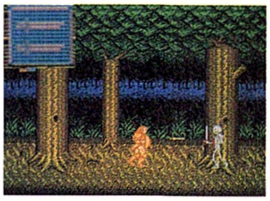
特定の敵を倒すと、アイテムが出現する。これには、剣のような攻撃系と、鎧などの防御系のものがある。取ると一定時間だけ使えるものもある（＊）



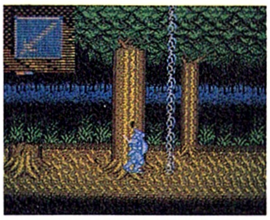
↑ダガー＝投げナイフ。遠隔攻撃ができる



↑ブルーアーマー＝装着すると、体力が回復する



↑＊サンダーソード＝天より稲妻を呼び起こす剣



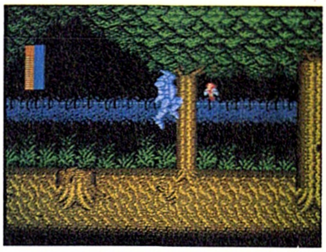
↑＊ファイヤーソード＝攻撃力の高い炎を発する剣



↑モーニングスター＝鎖玉。破壊力に優れている

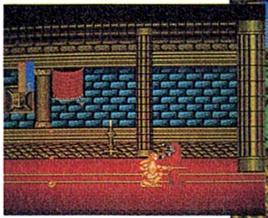
体力回復

デュークの体力を回復する方法は3つある。まずは、前述のブルーアーマーを装着すること。2つめは、ステージ途中に画面右端から現れる、妖精シルフにジャンプして触れること。倒してはいけない。そして、特定のエリアのラストに出現するボスを倒すことだ。体力回復は、攻略の重要ポイントだ。



↑チャイム音とともに現れる妖精シルフ。タイミングよくジャンプして触れよう！

ステージ



↑ステージ1のボス。3方向に弾を飛ばしてくるぞ



↑ウェンラリー王宮外側で出現するボス。ジャンプ&ヒットの連続攻撃で倒そう！



↑邪教の森のボスは、このカッパの化け物。デッカいオノを振り回して襲いかかってくる



↑大広間のラストでは、メデューサが出てくる。ヤツの弾に当たると一瞬シビれて動けなくなる（石化攻撃）ので注意!!

最後になってしまったが、ここでステージ内容について少し触れよう。ステージ内は、ザコキャラクラス、中ボスクラス、ラストにボスといった基本パターンが主な構成だ。背景も変化に富んでいて、アキさせないだろう。

キテレツ大百科

カセット エポック社
2月24日発売／¥5900(税抜き)



藤子不二雄原作の人気マンガを元にしたアクションゲーム。主人公のキテレツがトリッキーな世界を冒険していく設定になっている。

ゆがんだ夢は誰の夢

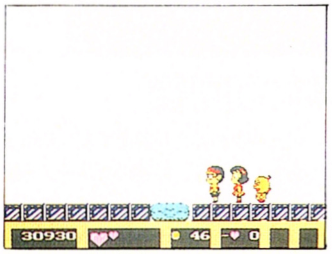
朝起きた時、ふっと思い出す夢の中。ストーリーはあった気がするんだけど、なんとなくちぐはぐな展開。そんな魔訶不思議な世界を冒険してくゲームです。

文●AYU♥

「キテレツ大百科」参考メモ

「キテレツ大百科」は藤子不二雄原作の人気マンガ。現在もテレビや雑誌に放映・連載中で、ちびっ子層に根強い人気を持っている。このマンガの主人公は英一（キテレツ)。ご先祖にあたる江戸時代の天才発明家・キテレツ斎が書き残した「奇天烈大百科（全4巻)」をもとにキテレツがいろいろな発明品を作り、事件を巻き起こす、という背景になっている。で、今回のストーリーも、キテレツが作った発明品、"夢見鏡" をめぐって事件が起こるっていう設定になってるんだ。

ゲームに登場する人物は全部で5人。主人公のキテレツとキテレツの作ったロボットのコロ助。それに仲良しの女の子みよちゃん、クラス1の乱暴者ブタゴリラとその子分トンガリというおなじみのメンバーなんだ。途中、みよちゃんやコロ助とパーティーを組んだり、みよちゃんがさらわれたりと、いろんなパプニングが待ってるよ。



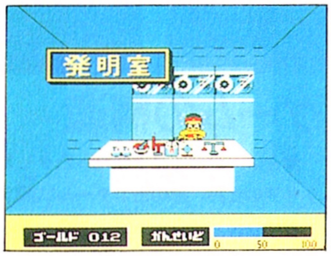
↑ちびっこ層に人気のある「キテレツ大百科」。さてさてFC版の方はどーかなぁ

ゲームで発明品を作る

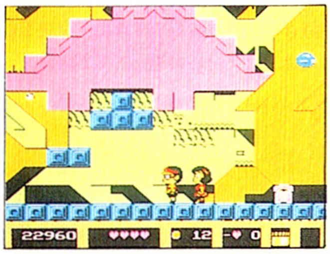
"発明"という言葉には、なんとなく人をワクワクさせる力があるような気がする。今までこの世の中に存在しなかった物を人の手で生み出していくんだから、そりゃもうすごいことだし、そしてもし自分でそれができたら——なんて考えたらドキドキしちゃうよね。ま、話のついでにここらで発明家の話でもしてみましょうか。

発明家といってもその数はあまりにも多く、とても紹介しきれないけど、その中から代表的な何人かをあげてみると…。まずダイナマイトを発明したノーベル。ノーベル賞ってこの人の名前からついたんだよね。で、次に電話機を発明したグラハム・ベル。今ではあたりまえに使われてる電話も100年前に発明されたものなんだ。そして、蓄音機や映画など、約2000種類もの発明をしたエジソン。この人はとーっても有名だけど、みんな知ってるかなぁ。最後に、日本の発明家として名をあげるなら、やっぱり平賀源内かな。江戸時代にエレキテル（摩擦発電機）を発明して、みんなをびっくりさせた人なのさっ。

で、このゲームでは、みんなもそんな発明家になれるってわけ。とはいっても用意された発明品を完成させるだけなんだけどね。作り方はいたって簡単で、まず各ステージにある "キテレツ大百科" の上でしゃがみ発明モードに入る。そして発明するかしないかを選択するんだ。発明品を作るにはゴールド（お金）が必要だから、ちゃんと用意しときましょ。で、発明室に入ったらひたすらAボタンを連射。連射している時間に比例して手持ちのゴールドが減っちゃうから、速ければ速い方がいいよ。また、プレイ中に敵をやっつけたり、発明をしたりして経験を積んでいくと"発明力"がレベルアップして発明がしやすくなるからね。とりあえずエジソン気分でトライして下さい。



↑発明品はⒶボタンの連射で作るんだ。速ければ速い程減るゴールドは少ないよ



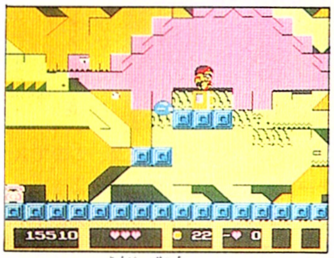
↑発明品を完成させると、画面の右下にその発明品が表示され使用することができる

アクションはトリッキー

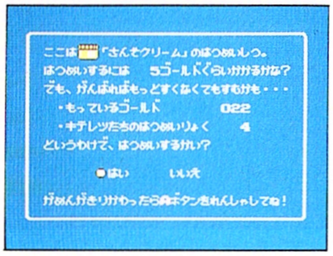
このゲームの特徴のひとつは、魔訶不思議な世界とそれをクリアするための特殊アクション。発明品アイテムによるアクションもけっこう見のがせないけど、やっぱ特殊っていったら、"逆さ歩き" じゃないかな。

今までにも "逆さ歩き" のできるゲームはあったけど、それは一時的でしかなかったよね。それが、このゲームでは通常のアクションと同じようにいつでも "逆さ歩き" ができちゃうんだ。逆さのまんま走ったり、ジャンプしたり、なんかヘンテコだけど、これがけっこう役に立つんだから。"逆さ歩き" じゃなきゃ通れないルートもあるしね。

また前述したとおり、このゲームではパーティーを組んでプレイするとこもあるんだけど、各キャラが好き勝手に動いたりすることがあってコントロールが大変。これも不思議議感覚よ。



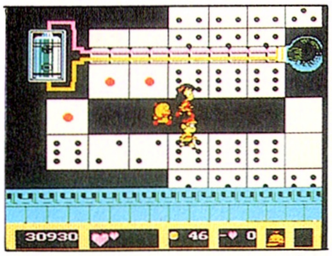
↑ステージの途中に設置されている "キテレツ大百科" の上でしゃがむと…



↑発明モードで発明するかしないかを選択。ゴールドが少ないと、ちょっと難しいね



↑このゲームでは、いつでも"逆さ歩き"が可能だよ。"逆さジャンプ" もできるしね

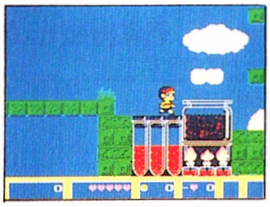


↑1人1人助けていくとパーティーが組めるんだ。最高人数は3人までさっ

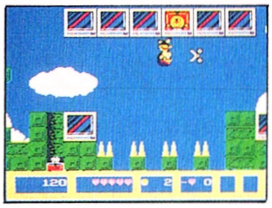
ゆがんだ世界から脱出するナリ！

夢の世界は何でもあり

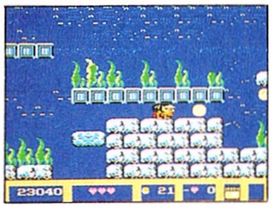
このゲームは〝夢見鏡〟が作り出したゆがんだ夢の世界が背景になっている。第１ステージは「キテレツの夢」だから試験管やビーカーなどが出てくるってワケ。敵はほとんど日用品。夢の世界ってけっこう怖いかもね。



←発明好きのキテレツの夢の中は実験道具だらけ



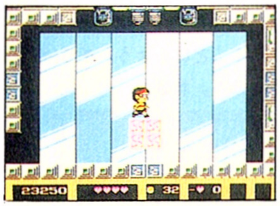
←敵はハサミやセロテープなどの日用品なんだ



←発明品があれば海の中もへっちゃらってワケ

セーブするのはけっこう大変

でもってセーブ方法なんだけど、これがまたたーいへん。第１ステージで発明できる〝キテレツ地獄〟でパスワードがもらえるんだけど、それには１つ条件があるんだ。ライフがなくなると地獄でライフを借りることができるのはラッキーだよね。でも面クリして地獄モードに入った時ライフを借りてると、パスワードはもらえないんだ。その場で返せれば問題ないんだけどね。



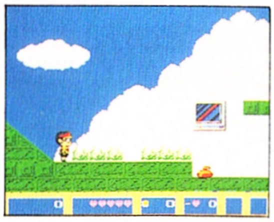
←ステージをクリアすると地獄への入り口がある



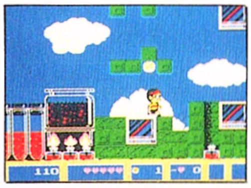
←ライフを借りてないとパスワードがもらえる

ちょっくら冒険してみましょっ

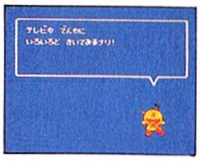
では、キテレツくんの冒険を、ほーんの少しだけのぞいてみましょーか。第１ステージは前述したようにキテレツの夢の世界。これから始まる冒険に役立つ情報や発明などが用意されてる。



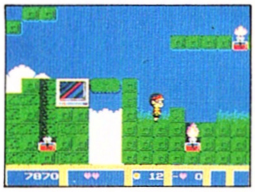
←夢の世界の第一歩。アクションの中心はジャンプだ



←★印のついたブロックに頭突きすると、ゴールドが落ちてくるよ



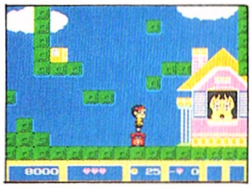
←上に乗っても画面に絵の出ないテレビなどから情報が得られるんだ



←矢印のついたブロックは移動させることができるから便利なのだ



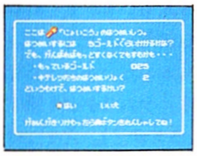
←このゲームには発明品がいっぱい。まずは〝キテレツ地獄〟を作ろう！



←いきなりでっかいみよちゃん登場。どうすれば助けられるのかな



←ナ、ナント、みよちゃんは大きくなってしまって出られないのだ

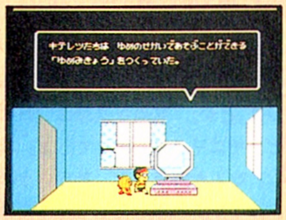


←キテレツ百科に乗ると〝にょいこう〟が作れるぞ。これでバッチリだ

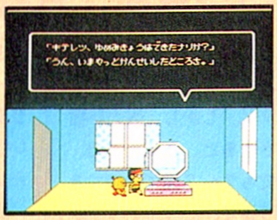
進んでいくうちに、小ボスや大ボスも出てくる。逆さ歩きが役立つステージが増えてくるよ。ゴールドやライフをためながら夢の世界を脱出だ!!

キテレツ大百科ストーリー

「夢の世界で暮らせたらステキね！」というみよちゃんの一言でキテレツが作った〝夢見鏡〟。そのウワサを聞きつけてやってきたブタゴリラとトンガリは、キテレツ達がいない間にいたずらをして〝夢見鏡〟を壊してしまった。ショックで作動しはじめた〝夢見鏡〟はゆがんだ夢の世界を創ったのだった。



↑「夢の世界で暮らしたい」ということで作り始めた発明品



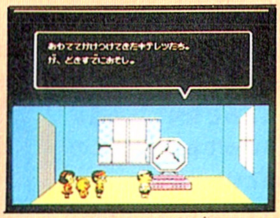
↑コロ助とみよちゃんに手伝ってもらい出来上がった〝夢見鏡〟



↑さっそく使用するためみよちゃんを呼びに行ったキテレツ達



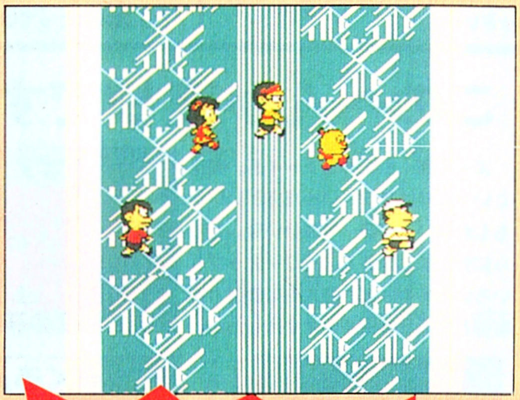
↑キテレツの家に来たブタゴリラとトンガリがいたずらを…



↑キテレツ達があわてて駆けつけた時、〝夢見鏡〟は壊れていた



↑ショックで作動し始めた〝夢見鏡〟はゆがんだ世界を創った



大冒険のはじまりだぁ！

ヘビーバレル

カセット データイースト
3月2日発売／¥5800（税抜き）

破壊衝動を抑えきれない人に

モノを壊す喜びがここにはある！　シューティングは爽快感、と信じる私が言うのだから間違いない。地味ながら操作感の良さはなかなかのものなのである。

文●石野ミチホ



定番の戦場モノ8方向アクション・シューティング。各種の武器による派手なパワーアップが魅力だ。全ステージ見下ろし型で、2人プレイもあり。

君にも私にもある破壊欲

誰でも、時にものを壊したくなることがあるはずだ。

障子を破る。テレビのブラウン管を叩き割る。新雪に足跡をつける。スピーカーのコーン紙にはさみを突き立てる。切れた電球を壁に叩きつける。レコード盤をへし折る。と、まあ、日常的な破壊衝動の発露の例は枚挙に暇がない。あ？ちょっと言葉が硬いですか？まあ、ぶっちゃけていえば誰でもそういったことしてみたいし、すれば気持ちがいい、ということなのだ。そんなことないぞという人もいるかもしれないが、私はそうなのだ。まだあるぞ。

積木を崩す。ちゃぶだいをひっくり返す（違うかな？）。ケムリタケを潰す（知ってるやついるのか？）。火をつける（おいおい）。カッターで衣服を裂く（危ねーな）。イカれた文章を書く。わあ誰か止めてください。

……と、まあ、日常的な破壊衝動の発露の例は枚挙に暇がない。あ、これさっきいった。



←オープニングシーン。2Pだとパラシュートも2つ

いきなり話を変えるが、私はパワーアップ・シューティングというのは、爽快感が命だと思っている。しかし現状は、一時期のむやみに難しさばかりを追い求めるマニアックな傾向のため、複雑さばかりが増してしまっている。（みんな展開についてこれてますかあ）

しかも「戦場の狼」「怒」等、戦場モノの8方向シューティングというのは、縦スクロールの宇宙船モノがパターン化した後登場したスタイルである。もとより微妙なテクニックを楽しむ、難しいゲームとして作られていたのだ。

玄人さんは忘れているかもしれないが、進む方向にしか撃てない8方向モノは、素人にとってはかなり手強い。

楽しみとしてのパワーアップ

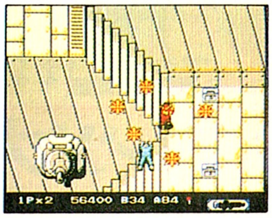
さて、「ヘビーバレル」は、大変シンプルなゲームである。パワーアップの種類は確かに多い。だがそれは、あそこではあれが必要、といった足かせになるようなものではない。鍵がなければ取れないという限定こそあるが、とにかく大量に、さまざまな種類のパワーアップアイテムがマップのそこかしこに無造作に放置されているのだ。お好きなものをお選びください、てなもんである。だからプレイヤーは、どこに何が置かれているのかさえ覚えれば、いちばん自分が気持ちいいと思う武器で戦えるのである。うれしいなと。

これを私は「プレイヤーの側に立ったパワーアップシステム」と考えたい。まあ、すきずきだから、ただのデタラメだといわれたらそれまでだけど。

でも、決まった場所で決まったパワーアップを必要とするタイプは、はっきりいって私は嫌いだ。ボスキャラに対して間違った装備で臨んでしまった時、手も足も出せずに玉砕しながら、私は開発者のほくそ笑む顔が眼に浮かんできて大変くやしい。だからそのテは「作り手側に立ったパワーアップ」と呼んでやることにしよう。そう決めた。ざまあみろ。わはは。



←火炎放射機という言葉から想像する以上の強力さ！



←なんだかメチャクチャな武器もあって気持ちいいぞ

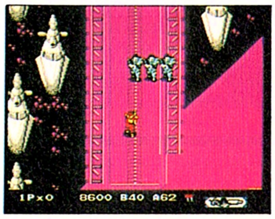
いい意味でB級なんです

ところで、このゲームの戦車、砲台等敵の重機は、ノーマル弾で撃っているとひどくカタい。しかし、強力手榴弾を見事命中させると、たった一発、もしくはボスでも2～3発で破壊できるのである。つまり、パワーアップが極端。私は、ここに秘密があるとみた。破壊の実感と、一般のシューティングとはちょっと違う爽快感。「敵を倒す」のではなく「重機をブチ壊す」という具体的な快感があるのだ。

ところで、ちょっと全体にほめ過ぎなのではっきりいっておくけど、このゲームは一級品とはいいがたい。ゲーム性はありふれているし、仕上げも決してよくはない。でも、あるでしょ、B級ならではのよさってやつが。

思えばDECOってのはそういうメーカーだな。「バギーポッパー」とか「ヘラクレス」とか、「高尚な理想はいわないけど、そこそこ楽しめるでしょ」みたいな。なんか好きだな、そういうの。

あ、まずいこと思いだしちゃったけど、さっき批判したようなタイプのゲーム、DECOにもあったぞ「B－WING」。まあでも、この際、昔のことは水に流そう、というわけで。



←B級っぽいカッコよさをなんとなく感じてほしい

このへんが爽快です！

よくも悪くも大味なプレイ感。爽快というよりは豪快といった方がいいかもしれない。痛快、でもいいな。どちらにせよ快くはある。パワーアップもいろいろあるけど、個人的には強力手榴弾と火炎放射機をおすすめしたい。



←群れくるザコどもを蹴散らして、進め、進め



←カタいものを一撃のもとに壊滅。快感の一瞬！



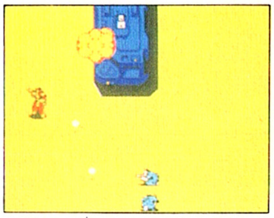
←連射も自在の5WAY。ビシビシと敵に当たる

ただプレイすればいい、というゲームなのです

基本システム

操作系は、移動、攻撃とも8方向。おなじみのタイプだ。攻撃はAボタンによるものとBボタンによるものの2パターンがあり、基本ショットはAボタン、手榴弾などの一発ものがBボタンに振り分けられている。それぞれパワーアップによって、さまざまな種類の攻撃が可能になる。

パワーアップは、マップ上に置かれた箱を取ることによって行う。箱を開けるまで中身はわからないが、場所によって種類は決まっている。箱を開けるには鍵が必要。その鍵は、赤い服の兵士を倒すと手に入るが、一度に4つまでしか持てない。



←初めてプレイしても戸惑うことのないシンプルさ

各ステージの最後には、戦車、ヘリコプターなどのボスがいて、こいつを倒すと、扉にたどり着く。扉を破壊して中に侵入すれば、ステージクリアだ。

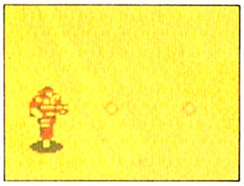
究極の武器、ヘビーバレルは、パーツをひとつずつ集めていく。集めたパーツは画面右下に表示され、すべて揃うと一定時間内で使用できる。

パワーアップのいろいろ

Aボタン、Bボタン攻撃とも、結構種類が多い。最初のうちは手当たり次第使ってみて、その中から気に入ったものを選んでいくようにしよう。ここに紹介したものですべてではなく、他にもAボタンBボタン関係なしのバリア、2P時のミラーボール（いわゆるオプション）などがあるぞ。

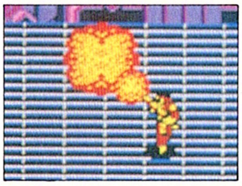
◀ Aボタン ▶

ノーマル・ショット



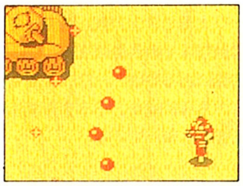
←初期状態。まったく非力で、弾数が無限なのだけがとりえだ

火炎放射機



←炎の塊がブッ飛んでいく豪快な武器。Aボタンではもっとも強力

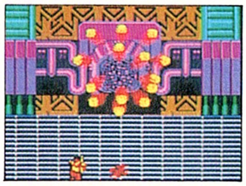
5WAYライフル



←ザコ対策にベストの広角ショット。対戦車などにはちょっと非力

◀ Bボタン ▶

強力手榴弾



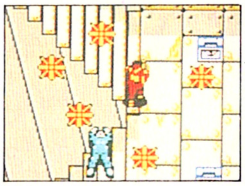
←強力だが、着弾のタイミング、距離感などを覚えないと使えない

毒ガス弾



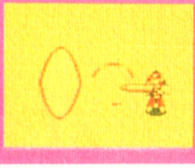
←着弾した後、画面上にしばらく残留するし、ダメージを与えられる

回転鉄球

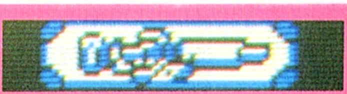


←鉄球が渦巻状に回転して敵をなぎ倒す。なかなか使えるぞ

これがヘビーバレルだ！



←巨大なレーザー弾が猛スピードで画面外まで貫通する



↑最終兵器だとか、奪うのが目的だとかもったいぶるわりにはあっさり手に入る。多分、開発者が「こんなに気持ちのいいもの、最後だけじゃもったいない」と考えたのだ

前半ステージ紹介

このゲームは、全7ステージ。各ステージ内で、スクロールはタテヨコに変化するが、システム自体は最後まで統一されている。ステージ途中には、エレベーターで移動しながらの戦闘とか、コンベアやトロッコに乗ってくる敵とか、凝った仕掛けも盛りだくさん。

ここでは前半の4ステージ分のサワリを紹介。ボスの攻略法なんかも、ちらっと解説しておこう。

さあ、敵は絶海の孤島に潜む武器密造者たち。ヘビーバレルを奪い取れ！

STAGE 1

ステージ1は、島への上陸から、敵秘密基地の入口発見まで。まだ敵の数も少ないし、さまざまなパワーアップが用意されているので、このステージでいろいろと試用してみて自分に向いたものを探して出そう。ボスは弱っちい装甲車。強力手榴弾一発でかんたんに爆破できるぞ。



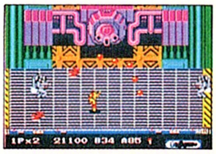
←スクロールがちょっと変わった感覚なので、前に出過ぎないように



←秘密基地の入口発見！さすがに攻撃もちょっとだけ厳しくなるところ

STAGE 2

ステージ2は基地の地下。荷物運搬用と思われる巨大なエレベーターで地下におり、しばらく進んでまたエレベーターで上昇する。このエレベーター移動中の攻防が中心だ。ボスはレールに沿って自由に昇降する巨大クレーン機。画面中央で待って、出現と同時に強力手榴弾2発をお見舞いしてやろう。



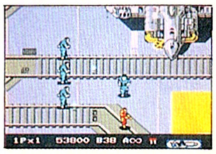
←エレベーター上の攻防。階段から敵が続々やってきたりして結構大変



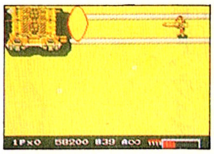
←これがクレーンのボス。2本のアームをぐぐいと伸ばしてくるのだ

STAGE 3

線路上を走り回るトロッコの攻撃がいやらしいステージ3。なるべく線路の上は歩かないようにして、トロッコの突然の出現に備えよう。敵兵の数もかなり増してくるので要注意だ。ボスも線路上を左右に移動する装甲機関車。こいつのさく裂弾はちょっと避けきれないので、線路の右端から先制攻撃だ。



←線路に注意！この上をトロッコが走ってくるのだ。飛行機は飛ばない



←なかなか強い装甲機関車。横に回って、ヘビーバレルで対抗だ！

STAGE 4

互い違いに続く階段を駆け昇るステージ。動きのとりにくい踊り場などで、敵兵に急襲されるとかなり危険だ。比較的パワーアップが不自由な面なので、なるべくやられないよう慎重に進もう。ボスは弾をばらまくヘリコプター。倒しても、もう一機出てくる。足場が狭く難しいので、出現と同時に倒したい。



←階段は危険な場所。画面外からの敵に備えてまん中よりを歩こう



←この狭い足場で2機のヘリコプターを倒さねばならない。厳しいぞ！

AD 2036 TOKYO

魔性と道徳

破壊と創造



●悪魔たちの勢力争い

通常、モンスターのヒエラルキーはピラミッド型である。その形をあえて崩し、登場する悪魔たちが勢力争いをしている所へ巻きこまれてしまう。そしてはるか遠くに見える巨大な影。焦土の東京に、権謀術数を駆使した戦いが繰り広げられる。

●2次元と3次元

全編3Dの迷宮内で進行した前作とは異なり、2Dによる荒廃した東京を取りこむことにより、ゲームに広がりが出た。ファミコンのRPGでここまで明確に分けたのは初めてである。

闇と光

●2つの宗教

ディーヴァ教とメシア教。破滅した大都会に住む人々の最後の支えとなるこの力の裏にあるのは……!? どちらが真実でどちらが嘘か。そう2分することさえ怪しくなってくる。

祝福と憎悪

●からみあう人間関係

人間のプレイヤーキャラは主人公とその親友の2人である。しかし、ずっと仲良していられる訳ではない。もつれ、からみあう心がドラマを生み出す。

ドラクエ、FF、ウィズにあって女神転生にないもの
——それはキリスト教的神に対する敬虔さである。
物質文明の果てにあり、新たな神を創造するRPG。
それが「女神転生II」の真の姿なのだ。

デジタル・デビル物語
女神転生II

■ナムコ■4月6日発売■¥7800(税抜き)■カセット

甦りし魔王パズス。味方なのか？それとも

電源を入れ、主人公たちの名前を入力し、能力ポイントの振り分けを行うと画面は「デビルバスター」なるゲームが始まることを教えてくれる。そして表れた画面は前作のスタート地点であるダイダロスの塔8階、ミコンの街だ。しかも2Dのグラフィックになっている。7階以下のマップこそやや異なっているが、設備面ではほとんど同じ。邪教の館だってしっかりとある。目的も同じだ。どこかに潜んでいるミノタウロスを倒すこと。

前作にはなかったものがある。いくつかのメッセージと邪神像だ。どうやらミノタウロスを倒すと得られるしず玉を邪神像に捧げることが「デビルバスター」のポイントになっているらしい。

ミノタウロスとの戦い。仲魔にしたカーバンクルらとの連携バトルであっさりと倒す。そして手に入れたしず玉を邪神像に捧げてみる。そこには、封印された悪魔、パズスがいたのだ。

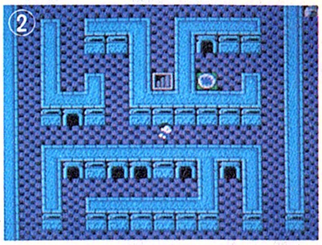
パズスは主人公こそ救世主と言って、去っていった。残されたのは主人公とその親友。そう、「デビルバスター」はゲーム内ゲームだったのだ。

そして本編が始まる。パズスのメッセージを頼りにして……。

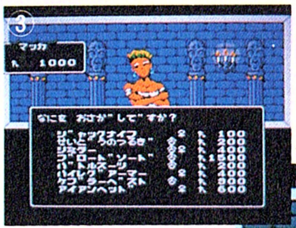




←これがすべてのスタートとも言うべき「デビルバスター」のスタートシーン。ここから第一歩を踏み出す



→前作に登場したミコンの街は2Dにするとこんな感じ。思い出しつつ歩いてみる



↑武具屋。「辺境の店」と呼ばれていたが、ここでは表示はない。最初は武器を

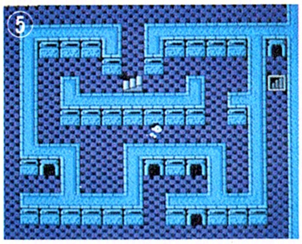


↑邪教の館である。合体の表示が単なる「合体」ではなく、「2身合体」となっているところに注目！

→前作にはなかったメッセージだ。なるほど。4元素のスライムか……。合体も複雑化したようだ



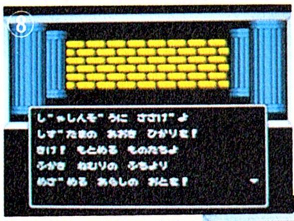




←ミコンの街を降り、7階へ行く。マップの形が前作と違うのがわかるかな

↑7階から下へ降りて敵と戦う。仲魔にできる悪魔はどんどん仲魔にしていこう。ここにいるピクシーはどうかな？ 試そう

→ミノタウロス登場！ あまり大きくないのがちょいと寂しい



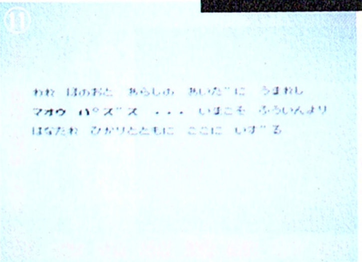


↑このメッセージがポイント。邪神像にしず玉を捧げること

→捧げてみると！



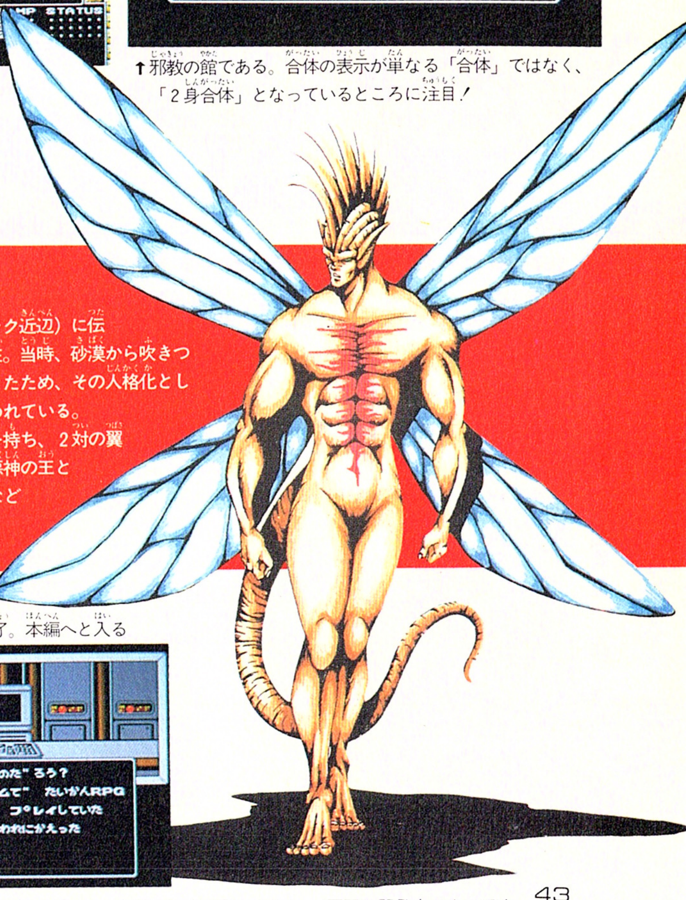
↓いきなり画面が白くなってメッセージが流れだす。そこにはパズスの復活を意味するものが！



「パズス」とは

古代バビロニア（現在のイラク近辺）に伝わる悪神の王とも言える存在。当時、砂漠から吹きつける熱風が伝染病を運んできたため、その人格化としてパズスの形となったと言われている。

姿は人間の身体に獅子の頭を持ち、2対の翼を背中から生やしている。悪神の王というだけあって、低級な霊などは、パズスに祈れば追い払ってくれるという。





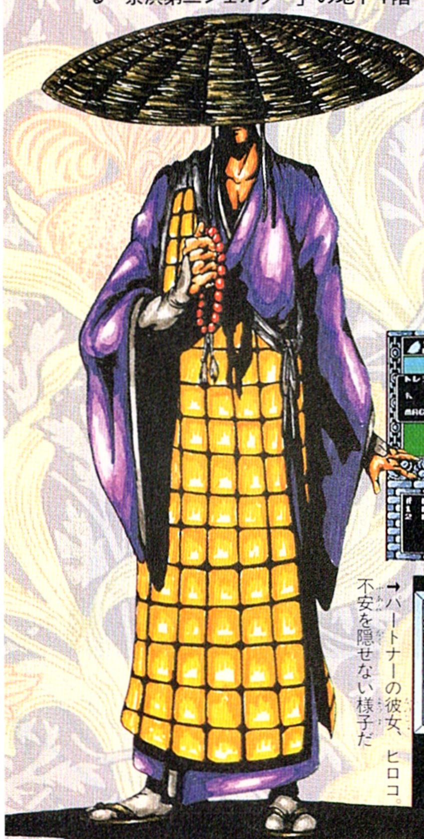
↑パズスは状況を語りはじめる。それが真実なのかはまだ解らない

↓デビルバスター終了。本編へと入る



※このゲームはシャープＣＩには対応しません。／画面は開発中のものです。

そして2人の少年は救世主となった…



「デビルバスター」のゲームの世界からパズスの啓示を受け、現実世界へと立ち戻った主人公と少年。そこは西暦2036年、破壊されて20世紀の面影はほとんど残っていない東京の片隅にある「京浜第三シェルター」の地下４階である。パズスの言う通り、ありとあらゆる場所には全世界中から集まってきた悪魔、化物、狂人が辛うじて生き残った人間の生活を脅かしている。

前作と異って、人間の建造物である３Dの迷宮は、作り上げた人間の心を思わせるほど冷たく、一歩進むごとに金属的な足音が響き渡りそうだ。

シェルターの外、地上は黄色く乾き、ところどころに亀裂が走り、巨大なクレーターがぽっかりと口を開けている。もちろんモンスターたちが待ち構えており、主人公たちに襲いかかってくる。出現率は割と高く、用心して進まないと、他の人間と同様に土くれと化してしまうであろう。



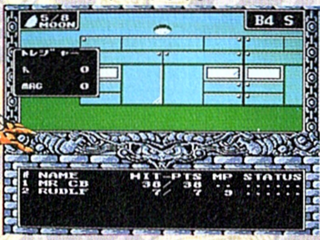
↑２Dシーンの開始直後。これが東京かと思えるほど変わってしまっている



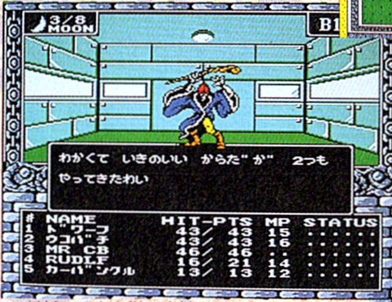
↑羽田の街。あるのは破壊され、残骸寸前のビルと、邪教の館、回復の泉だけ



←これは有明の街。店が多く、歓楽街と化している



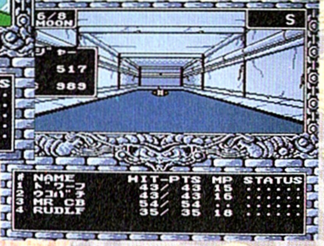
←シェルターの内部。３Dのグラフィックそのものは、前作よりずいぶん向上した



←夜魔・ネビロス。シェルター内での強敵だ。戦い方に気をつけないと全滅させられてしまうぞ……



→パートナーの彼女、ヒロコ。不安を隠せない様子だ



→薄汚れた地下道。見通しがいいだけにかえって気持ち悪かったりする。もちろん悪魔は次々と出現し、襲いかかってくる

退廃と悪徳漂う街の風景、救世主たちにつきまとう闇の影

①東京にはいくつかの街がある。かつては立錐の余地もないほど立ち並んでいたはずのビルも、いくつかを残してなくなってしまった。現存するビルにはうさん臭いアルコールを供するスポットや、悪魔に襲われた時に必要な各種武具屋、また享楽的なカジノなどがあり、暴力的なスノビズムを生み出している。

また、チェックマンはプレイをセーブしてくれたり、別の場所にいるチェックマンへ送り届けてくれる味方である。

街の中に迷宮があることも。芝の東京タワーの残骸、六本木のプリンセスホテル……。

さしあたってパズスのメッセージに従って行動していれば間違うことはない。だがそこに不隠なものが隠されているのを見逃してはならない。例えば「東京タワーに魔女がいます。生かしておいては危険な存在です。早く倒しましょう」このパズスのメッセージに何を感じるだろうか。民衆をおだてて自分の思いのままに国を動かす独裁者と変わりないではないか！　主人公ならこんな甘言を鵜呑みにしてはならない。背後にあるどす黒い陰謀に注意せよ。パズスは、主人公に力と目的を与えてくれる存在ではあるが、古来からの悪神であることに変わりはないのだから。



←ギャンブルの誘惑がキミにまとわりつく。勝負するか？



←キーとなる情報が多くもらえるバースポット



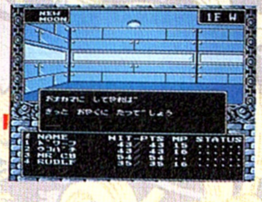
←味方であることは間違いないチェックマン



→パズスはコンピュータを通して話しかけてくる



←本当に危険なのか？　真実はゲームを進めるうちに見えてくるだろう



←これは？　言葉を確かめる手段がないのがもどかしい。とりあえずやってみるしかないのだ

進化した戦闘はより頭脳的に

前作をずいぶんと改良し、より面白くなったのが戦闘だ。変更点をあげていくと、●武器が剣とガンの２系統になった　●敵の状態が上部に表示され、より戦略的に　●魔法の効きが敵によって大きく変化　●魔法のグラフィックが加わった　などである。しかもスピーディさを失なっていない。楽しめる戦闘のスタイルは健在だ。

↓敵悪魔の最大数は８匹。上部の表示部に収まる最大の数だ。これは前作と同じだね





↑実体のある敵にはガン、ない敵や薄い敵には剣が有効



←ジャバウォークが一体出現。魔法で応戦すべきか……?

↓敵に応じて戦い方を変えよう。常に「AUTO」では苦しくなる





↑魔法の持つ意味が大きくなった。より魔法戦的な戦闘になること多し



敵を手なづけて自分のコマに！



←手なづけるためのコマンド群。最後の決め手に「物をあげるこを使う





↑→説得したり、愛想をふりまいたり、物をあげたり。仲魔にするのは楽じゃない

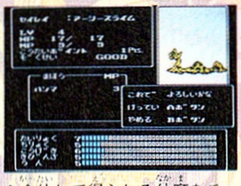
このゲームの大きな特徴のひとつにモンスターを仲間にすることができるというものがある。このかけ引きがずいぶんと面白くなった。安心させたり、説得したり、物を上げたり。一筋縄ではいかないのだ。

新生命誕生の瞬間、救世主たちは神になる



仲間にしたモンスターは邪教の館で合体させて、強い仲魔を生み出すことができる。まさに中世の錬金術師、パラケルススが新たな生命・ホムンクルスを生み出そうとした時の「神に近づく領域」に触れる背徳の享楽がある。

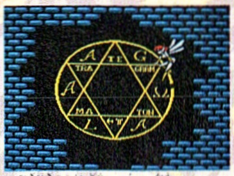
その生成パターンは複雑さを増し、主人公のレベルによって、新モンスターが変わってくるという。そして、３身合体なんてこともできるようになった。文字通り、３匹のモンスターを組み合わせるものだ。この楽しみを知った時、離れられなくなる。



↑合体して得られる仲魔をチェックする。可か不可か!?



↑魔法陣上で２体の悪魔が動きはじめる。不気味な光景だ



↑次々と移動を繰り返していく。そして…



↑２体は中央で点滅し、融合していこうとする。いよいよ生まれる瞬間だ！

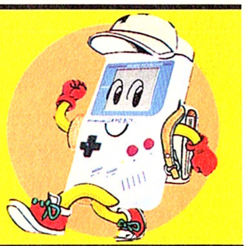


←赤く光った魔法陣。そこにはまったく新たな仲魔が。「今後ともよろしく」

GAME BOY™ CLUB ゲームボーイクラブ

文／RYO II

★遊戯少年倶楽部★ VOL.17
ゆうぎしょうねんくらぶ



ヒッポンが発売されるころはローリングストーンズとポール・マッカートニー旋風が吹き荒れているはず(?)。ゲームボーイにさらに旋風を巻き起こすのはどんなソフトでしょう。



フリップル

■タイトー
■3月16日発売
■¥3090(税込み)

ブロックぶつけパズルだ

同じ模様のブロックぶつけてブロックを消してしまうんだ

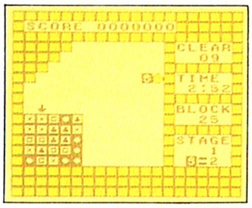
ぶつけるブロックをよっく考えよう

今回はユニークなパズルゲームが3題なのだ。というわけで、トップバッターをつとめるのがこのフリップル。

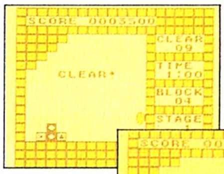
ゲームは左に積まれている5種類のブロックを規定の数まで消せば1面クリアというものだ。さて、その消しかたなんだけれど、右側からブロックを投げて同じ種類のブロックにぶつけるとそのブロックが消える、そしてその隣にあったブロックが手に入るという仕組になっている。横から投げるほかに凹凸のある天井にぶつけて下に直角に落とすこともできるんだ。

まあ、これだけのことだから簡単なことは簡単！だけれど、ぶつけるブロックの後に手に入るブロックを考えて投げるところを決めないと、次にぶつけるブロックがなくなってしまうという事態が待っているのである。

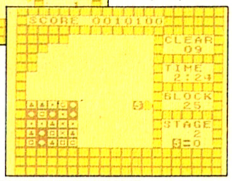
ここがパズル的であり頭を使うところ。最初のうちは簡単にクリアできるが、ステージが進むにつれて天井の形状が変ってきて、上から狙えない場所ができたり、ジャマなパイプが出現しておおいにキミの頭脳を悩ませてくれるにちがいない。また4つ並んだ同種類のブロックを一度に消せば次のステージでいいことが待っているぞ。



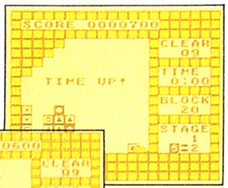
←まずSブロックをぶつけてゲームスタート。次のことを考えてやろう



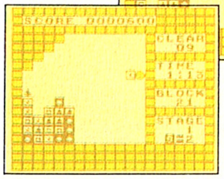
←右上に表示された数字分だけブロックを減らすとクリア



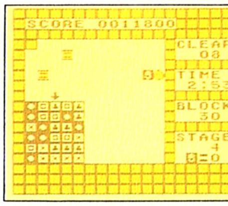
→ステージ2は天井の形状が変わっていてちょっと難しい



→タイムレースなのであまり考えてはかりもいられない



←Xは2つぶつけられる。どちらが得かよく考えヨ



←パイプが出現！上からは通したが横からはぶつかって下へ落ちるゾ

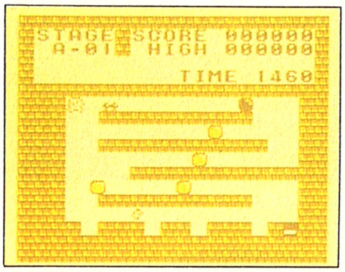


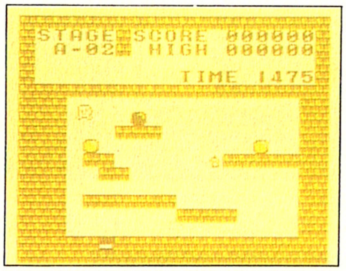
フラッピースペシャル

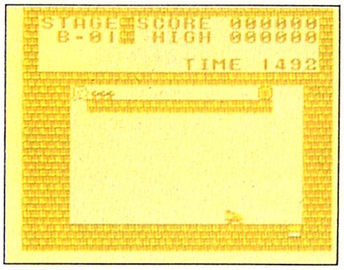
■ビクター音楽産業
■3月23日発売
■¥3300(税込み)

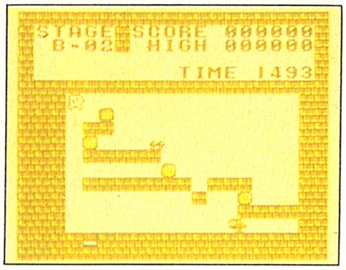
パソコンゲームの移植版

頭脳フル回転でシルバーストーンをゴールまで移動させるんだ









いいものはいつやってもいいのだ

パソコン時代からのゲームファンにはなつかしのアクションパズルゲームのゲームボーイ登場ということになる。実際、久しぶりにプレイしてみるとこれがけっこうのめりこんでしまう。

ゲームはフラッピー君がシルバーストーンをゴールまで運んでいくというもの。問題は運ぶルート。写真で見てわかるようにステージはいくつかの層になっていて、ところどころに岩があり、落とし穴もあったりする。この岩をうまく利用してシルバーストーンを移動させないとすぐにいき詰ってしまう。ちなみにストーンは押すことはできても引くことはできないのだ。

さらにヤバイことに、ユニコーンやエビーラといった敵がウロチョロしていて襲ってくる。触ると毒が回ってやられてしまうという設定なので、これをかわすのが一苦労。ところどころにあるキノコを取って投げつけると、敵はしびれて一時停止するので、このキノコアイテムを有効に使うんだ。

さらに、このゲームにはアクションを重視したモードがあって、パズル性はとぼしいが、なにしろ敵と格闘しながら早くストーンをゴールに運び込まなければならないというアクション派好みの作りとなっている。さて、キミはパズル派かな、アクション派かな。

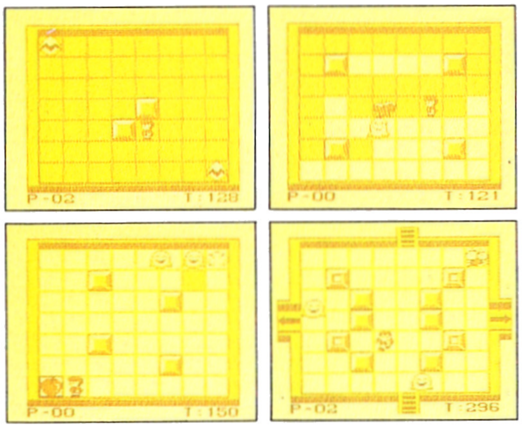


ファニーフィールド

■SNK
■4月発売予定
■¥3090(税込み)

オセロっぽいって好き!?

ちょっと変ったオセロタイプのアクションパズルゲームだ



ルフィーア姫を救え

そこは8×8のマス目でできたフィールドの中。その中に少年ファルとたまごとブロックが。少年はマスを裏返す。直線に歩いてもう1枚裏返す。するとその間のマスがくるくると裏返る。8×8のマス目を全部裏返すことが彼の仕事。でも、裏返したマスを表返しするモンスター。たまごから生れてきたヤツらだ。こいつらはブロックを動かして押し出したり、裏返しはさみ打ちで動けなくしてしまうに限る。ずっと先にはルフィーア姫がファルの助けを待っているのだ。

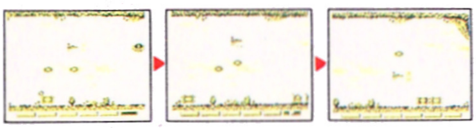


ネメシス

■コナミ
■2月23日発売
■¥3500(税込み)

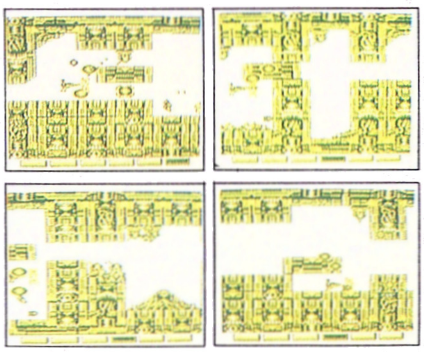
ネメシス攻略法

テクニックを駆使してネメシスを攻略するのだ



ステージ5はシビア。板1枚分のとおり抜けスペースしかないところに板が飛んでくる。これは、板がとおり抜けるのを待って素早くスリ抜けるのがコツなのだ。

バリア張替えテクニック



ビックバイパーに装着できるオプションの中で防御に役立ってくれるのがバリア(正式名フォースフィールド)だ。特に後半やボスキャラとの戦いには絶対必要なアイテム。しかし、このバリア、敵の弾や体当りを何度か受けるとやがてなくなってしまう。そこで身につけたいのがバリア張替えテクだ。これはパワーアップゲージをFに保っておいてバリアが消えた瞬間にバリアを張るというもの。わざと当たってバリアを張替えてもいいぞ。

新作たっきゅー便

ゴーストバスターズ2(ハル研究所)

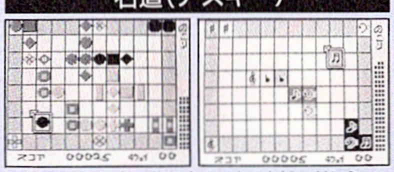


↑4人の主人公がゴースト退治に出発だ!

↑ニュートロン銃を有効に使おう

日本ではイマイチ大ヒットとはならなかったゴーストバスターズ2がゲームボーイに!主人公ベンクマン以下4人のゴーストバスターズたちがニュートロン銃とトラップを持ってゴーストを退治するアクションゲームだ。

石道(アスキー)



↑置いてある石の隣には同じ色か同じ模様を

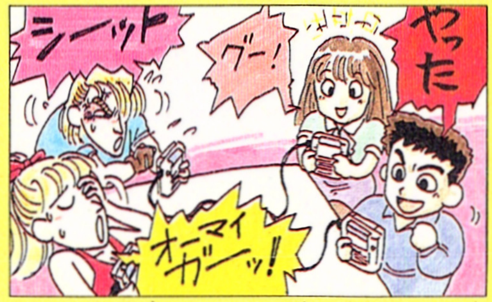
↑石の模様は数種類の中から選択できる

このゲームは6種類の模様と6種類の色(濃淡)を持った石を8×12のマス目に置いてゆき、ポイントを争うパズルゲームだ。高得点を得るためには、4つの石によって囲まれた中に石を置くのがコツで、得点が倍になる。

場外コラム

遊戯少年倶楽部

ビーチバレー奮戦記④



フェイントが決まって1セット目をボクとあさみが取った瞬間のポールとリンダの顔といったらなかった。最初、負けたことが信じられないというボーゼンとした顔から、プライドを傷つけられた怒りが徐々に顔を険しくしていった。

ポールがリンダに何かいっている。それをあさみが耳打ちしてくれた。

「彼らかなり熱くなっているみたい。本気でやってやるっていってるわ」

2セット目からはもはや日米親善どころではなかった。お互い(特にアメリカ側は)殺気立った対戦となった。

彼らはしきりに「ガッデ〜ム」とか「オーマイガーッ」とか声を上げる。あさみも「オーノー」とか「グー」なんて英語で応えている。ボクだけが「ちくしょう」であったり「やった」なのだ。ここはハワイでみんな英語の中で、ボクだけ日本語がちょっと恥かしかった。そこで、ボクは知っている数少ない英語(といってもほとんどスラングで意味は知らない)を使ってリンダに向って叫んだ。

「ファックユー!」

ボクがこの言葉を発してからのアメリカさんはこれまでにも増して殺気を発するようになった。が、そのときはなぜそうなったのかボクには解らなかった。あさみにその理由を聞いて愕然としたのは飛行機の中であった。

スコアが7対7になったとき、ポールがリンダに何かいった。そしてゲームボーイを立てて持ち、指の動きがボクらには見えないようにした。

何かある!ボクとあさみに緊張が走った。

うわさばなしアレコレ

ハンディタイプゲーム機といえばゲームボーイとリンクスだけれど、他のメーカーもカラー液晶でゲームボーイっぽいのを発売するのでは?ってうわさが飛び交っているのだ。実現すればハンディ版も仁義無き切磋琢磨が始まりうれしいけどさいふがもたんぞ。



ASCII
ASCII CORPORATION

ついにウィザードリィは頂点をむかえた。



本格的RPGの元祖ウィザードリィシリーズ第3弾。3作目にして、シリーズは頂点をむかえた。
前作よりも圧倒的に強力になったモンスターたち。新しく加えられた呪文。驚愕のマジックアイテムの数々。さらにモンスターや壁面のグラフィックも充実。初めてウィザードリィをプレイした時の興奮が再びここに広がる。

Wizardry®
ウィザードリィIII・ダイヤモンドの騎士



3月9日発売

標準小売価格6,500円
(表示価格には消費税が別途付加されます。)

- ゲームカセット ●HSP-32
- 2メガROM＋バッテリーバックアップRAM
- ターボファイル対応

須田PINがしゃべるアスキー情報電話絶賛放送中!! おいしい情報やアブナイ話など盛りだくさん! 聴く価値大!!! TEL03-250-5600

FAMICOM FAMILY ファミリー コンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル 株式会社アスキー

メーカー紹介もこれでグランドフィナーレ！また逢う日まで!!

GAME SOFT REFILL

SUPER!! HIPPON 1990―11

永久保存版 リフィルは永遠に不滅ですっ！

会社紹介のゲームソフトリフィルはとりあえず今号で終わり。だけどこの企画ページはまだまだ新しい企画を取り入れ、永遠に続くと思いますっ!? ちょっとの間お休みすると思いますが、またこの必本でおめにかかりましょう。と、いうことで今回は各社テレフォンサービス紹介のおまけ付き。熟読熟読。

トレコ 株式会社トレコ



〒173 東京都板橋区双葉町31－7
問合せ先 03－5375－6737
設　立 1985年4月1日
資本金 2000万円
代表者 大賀孝
社員数 12名
年　商 12億円

カセット	ディスク	ゲームボーイ
スーパーファミコン	NES	PCエンジン
メガドライブ	アーケードゲーム	パソコン

“トレコ”とは、トータルレジャークリエイターの略称。もともとは国内の海洋レジャーの分野で、KAWASAKIのモーターボートや、ジェットスキー、またそれに関連する各種パーツの販売をメインに行っている会社である。

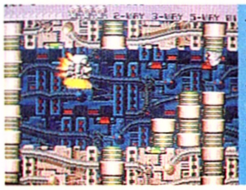
ゲームソフト開発の分野に新規参入を決めた理由は、レジャーをトータルに創造していこうというモットーの上で、“ゲーム”というジャンルがレジャーの一環として外すことのできないものと考えたからである。

メガドライブ主体

参入第1弾の作品は、メガドライブ用ゲームソフト『アトミック・ロボキッド』。アーケード版からの移植だが、移植ものではクオリティの高さで定評のあるメガドライブだけに、完成が待たれる。現在は発売に向けて、急ピッチで開発を進めているといったところ。

『アトミック・ロボキッド』は、すでにPCエンジンにも移植されているが、トレコのメガドライブ版は、ただの移植ではなく、そこにストーリー性を加えて独自の特徴づけをし、さらにゲームを盛りあげている。

今後は、タイトルはまだ未定だが、移植版のシューティングゲームを2本ぐらいリリースする予定。年間3～4本のペースでの発売を考えている。当分の間はメガドライブを中心にソフト開発を進める方針とのこと。メガドライブのユーザーには目の離せない存在となりそうだ。



アトミック・ロボキッド

タイプ	ジャンル	タイトル	発売日	価格	コメント
MD	STG	アトミック・ロボキッド	'90.2月中旬	未定	迷路を縦横に進み、巨大ボスを撃滅する

'89年度新規参入メーカー 追加補充リスト



T.S.S テンプスタッフ株式会社



〒107 東京都港区北青山3-5-14 青山鈴木硝子ビル
問合せ先 03－423－7877
設　立 1986年10月
資本金 500万円
代表者 篠原欣子
社員数 20名

カセット	ディスク	ゲームボーイ
スーパーファミコン	NES	PCエンジン
メガドライブ	アーケードゲーム	パソコン

オフコン、汎用コンピュータ業務も手がけているソフトウェア会社。今後もスポーツゲームを中心に開発していく予定。



スーパーラグビー

タイプ	ジャンル	タイトル	発売日	価格	コメント
C	SPG	スーパーラグビー	'89.12.27	¥5900	ファミコン初のラグビーゲーム。全3モード

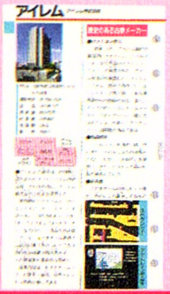
❶REFILL 上部 活用法

各ページの上部では、ゲームソフトに関した情報を中心に取り上げます。ゲーム業界全体というより、あなたが手にするゲームについての話題です。内容は、本誌ゲーマーが、じっくりプレイし、マニアックに解説しています。ソフト購入時などに役立てて下さい。



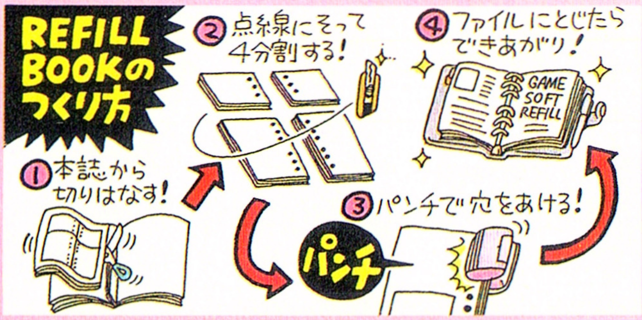
❷REFILL 下部 活用法

ソフトメーカーを軸とし、ゲームを取り巻くすべての情報を簡潔にまとめました。必要なデータは「あいうえお順」のインデックスですぐ引き出すことができます。掲載する話題は常にその時点の最新情報ですが、さらに新しい情報を追補版として補充してゆきます。



●REFILL上部、下部の作り方

まず、本誌から切り離します。カッターと定規、又は、はさみを使い、各ページを下図のように4分割します。カッティングの方法はイラストを見てください。切り離したら、それぞれ両面にセロテープを貼り、パンチで穴を開けます。最後にページ数を合わせ、ファイルに入れて完成。



電波新聞社 電波新聞社



〒141 東京都品川区東五反田1-11-15
問合せ先 03-445-6111
設　立 1950年5月
資本金 9,331万円
代表者 平山秀雄
社員数 291名
年　商 125億円

カセット	ディスク	ゲームボーイ
スーパーファミコン	NES	PCエンジン
メガドライブ	アーケードゲーム	パソコン

昭和25年にエレクトロニクスの健全な発展を願って創刊された電波新聞が、同社の始まりである。それ以後、昭和29年に青少年が難しいエレクトロニクスに親しんでもらうための「ラジオの製作」を発刊。32年には月刊「電気店」という販売関係者のサービス技術向上を目指す本を創刊するなど、エレクトロニクス全域を考えた出版物を数多く出し続けている。

現在では日刊電波新聞を柱に、国内外あわせて16種類の刊行物があり、日本のエレクトロニクスを大きくサポートしている。

本社は東京、大阪、福岡にあり、支局は北海道の札幌から、九州の鹿児島まで15社。そして、海外にはニューヨークと西ドイツのデュッセルドルフに支局をもつネットワークの広さだ。

国内の各支局は、3つの本社と常時新しい情報をやり取りするため、専用回線を持っている。もちろん海外からの情報もファクシミリで、アメリカやヨーロッパの生産・地域消費動向が逐一流れてくるというすごさだ。

このように電波新聞社は、幅広い相互通信のネットワークで刻一刻と変貌するエレクトロニクス社会の最新データを、我々に提供してくれる大企業なのだ。



アフターバーナーII



アフターバーナーII



アフターバーナーII





ゲーム界への参入

設立から40年もの歴史を持つ電波新聞社のソフト開発は、10年前の昭和54年から。自社名での発売は今年からはじまるのだが、パソコンソフトやMSXなどの開発はベテランなのだ。

そして、昭和58年にはナムコとライセンス契約を結び、ソフト開発のチェックと最終承認を得たうえで、X68000版のゼビウスやスペースハリヤー、源平討魔伝など数多くの有名作品を手がけてきた。現在ではナムコだけではなく、セガとも関係が深く、その結果メガドライブからの作品を発表することとなったのだ。

また、ソフト以外にもいろいろな開発はおこたっておらず、連射機能を搭載したジョイスティック「XE－1プロ」や、パソコン用ジョイスティックをファミコン用として使える、「X－F1」というアダプターなどを世に出している。そして、これらの周辺機器とは別に、人気ゲームのキャラクターグッズを販売するなど、エレクトロニクスとはまったく別な分野にも、積極的にアタックしているのだ。

今後の作品は、メガドライブ、PCエンジンを中心に、数多くの作品を発表してくれるとのこと。予定では、タイトーの作品をPCエンジンから出すことが決まっている。

ともあれ、電波新聞社のエレクトロニクスにおけるノウハウを活用した、優秀作品に期待したいところである。



アフターバーナーII



アフターバーナーII

タイプ	ジャンル	タイトル	発売日	価格	コメント
M	STG	アフターバーナーII	'90.3.下旬	¥6900	体感ゲームの魅をリアルに演出している

HIPPON HIPPON

実売価格リスト 1990年2月下旬版

最新の売れすじソフトたち。キミもほしいソフトが何本かあるだろう。だったら定価で買うのはもったいない。こんなに安く買える店もあるのだ！

	タイトル	定価	実売価格	平均
1	テトリス	4900円	3680～3900円	3790円
2	悪魔城伝説	6500円	4540～5200円	4870円
3	がんばれゴエモン外伝	6980円	4880～5580円	5230円
4	ファミスタ'90	5800円	4640～4930円	4785円
5	ドラゴンボール3	6800円	4760～6120円	5440円
6	双截龍II	5900円	4130～4720円	4425円
7	ヘラクレスの栄光II	5900円	4430～5310円	4870円
8	ウルティマ～聖者への道	5900円	4130～5220円	4675円
9	ツインビー3	5500円	3850～4950円	4400円
10	SDガンダム2	6800円	4560～5700円	5130円

※東京都内有名ディスカウント店8店舗を本誌調べ 価格は税抜き

安売ソフトベスト10 1990年2月下旬版

発売当時、買うことのできなかったソフトを改めて買いたいあなた。信じられない値段の差で、思わず買い集めそう。'89発売で価格の安い順に紹介。

	タイトル	定価	実売価格	%Off
1	ドラゴンスピリット	5200円	1800円	−65%
2	チャイルズクエスト	5500円	1920円	−65%
3	スプラッターハウス	4900円	1970円	−60%
4	名門！多古西応援団	6500円	1980円	−69%
5	コンクリフト	6200円	1980円	−68%
6	究極タイガー	5900円	1980円	−67%
7	ヴィナス戦記	5800円	1980円	−66%
8	サンダーバード	5500円	2100円	−62%
9	フリップル	3900円	2730円	−30%
10	星霊狩り	5800円	2980円	−49%

※東京都内有名ディスカウント店8店舗を本誌調べ 価格は税抜き

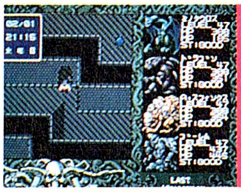
ブレイングレイ

株式会社ブレイングレイ



〒102 東京都千代田区飯田橋1-6-7 九段NIビル3F
問合せ先 03−264−3039
設　立 1987年4月
資本金 4500万円
代表者 篠原秀則
社員数 14名

カセット	ディスク	ゲームボーイ
スーパーファミコン	NES	PCエンジン
メガドライブ	アーケードゲーム	パソコン



ラストハルマゲドン

パソコン版の大作RPG『ラスト～』でPCエンジンに参入。CD－ROMを中心に活動予定。

タイプ	ジャンル	タイトル	発売日	価格	コメント
R	RPG	ラストハルマゲドン	'90．3	未定	パソコン版でのベストセラーをPCに移植

'89年度新規参入メーカー 追加補充リスト



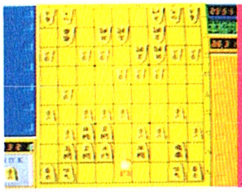
ホームデータ

株式会社ホームデータ



〒651 神戸市中央区葺合町馬止1-10 ホームデータビル
問合せ先 078−261−2790
設　立 1985年5月
資本金 5000万円
代表者 松浦博司
社員数 21名

カセット	ディスク	ゲームボーイ
スーパーファミコン	NES	PCエンジン
メガドライブ	アーケードゲーム	パソコン



将棋修行 初段一直線

アーケードゲーム、FCソフトの開発が主業務。特に麻雀・将棋・囲碁など思考型が得意。

タイプ	ジャンル	タイトル	発売日	価格	コメント
Hu	BDG	将棋修行 初段一直線	'90．2．	未定	最高レベルは初段並みの強さを誇る将棋G
Hu	BDG	囲碁の達人(仮)	未定	未定	PCエンジン初登場の囲碁ゲーム

バンプレスト

株式会社バンプレスト



〒111 東京都台東区駒形1-4-14 バンダイ第3ビル
問合せ先 03−847−6320
設　立 1977年4月30日
資本金 3億円
代表者 杉浦幸昌
社員数 44名

企業としての設立は13年前。前社名はコアランドテクノロジー㈱。昨年の2月、社名をバンプレストと改め、株式会社バンダイの100パーセント出資による子会社として再スタートした。

アミューズメント機器、SC機器など大型遊具の開発・製造販売から、家庭用ゲームソフトの開発、キャラクターグッズの販売などが主要業務となる。

ちなみに会長は㈱バンダイの社長である山科誠氏が兼任。バンダイとの結びつきは強い。

カセット	ディスク	ゲームボーイ
スーパーファミコン	NES	PCエンジン
メガドライブ	アーケードゲーム	パソコン

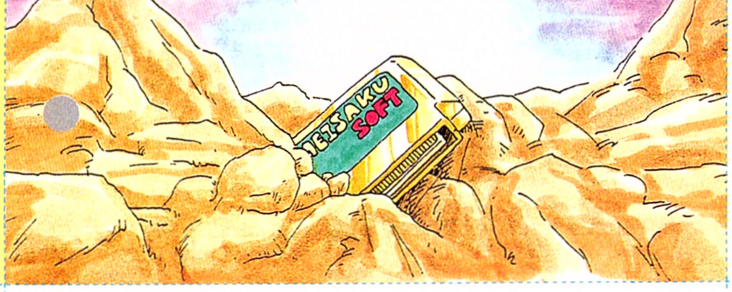
HIPPONヒットチャートベスト10

1989年1月下旬	タイトル
1	ファミリースタジアム'88
2	ファイナルファンタジーII
3	ロックマン2
4	がんばれゴエモン2
5	ZOIDS2
6	忍者龍剣伝
7	グラディウスII
8	ゴジラ
9	ファンタジーゾーンII
10	里見八犬伝

1988年1月下旬	タイトル
1	ファミリースタジアム'87
2	ファミリーサーキット
3	アイスホッケー
4	コナミワイワイワールド
5	スケバン刑事III
6	ガンスモーク
7	ドナルドランド
8	ウィザードリィ
9	ファミリーテニス
10	マイクタイソン・パンチアウト!!

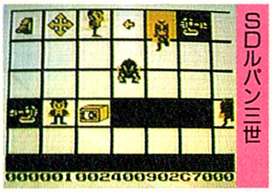
埋れた名作 II

星の数ほどあるゲームソフトの中には、数え切れないほどの優秀作品が身をひそめている。そこで、現在までに名作ソフトシリーズで紹介できなかった、スグレものにスポットを当て、紹介しよう。



ピクセル

株式会社ピクセル


SDルパン三世


SDバトル大相撲

●バンダイ系列の一角として

バンプレストという社名からお気づきの方も多かったことと思われるが、バンダイグループの一角を担う企業として誕生したのが昨年の2月のことである。

新社名となってちょうど1年になるわけだが、企業設立からは13年の歴史を持つ。もともとはアーケードゲームの開発・製作や、アミューズメント機器・SC（児童用遊具）機器の製造販売などを主に行ってきた古参メーカーだったのだ。

昨年の2月にバンダイグループの一員となり、今までの事業を継続すると同時に、家庭用ゲームソフトの開発にも着手する。

もともと、開発力に関してはアーケードゲームなどでつちかった技術の蓄積があった。家庭用ゲームソフトへの参入に関しては、機が熟すのを待っていた、との言い方のほうが正しいのかもしれない。'90年2月現在、発売待ちの作品は3タイトル。

●キャラクターを生かして

スタンバイ中の作品は、ゲームボーイ用が1タイトル、ファミコン用が2タイトル。いずれも2頭身のSD（スーパーディフォルメ）キャラが活躍する作品となっている。

親会社が「キャラクターのバンダイ」と言われるほど、キャラクター商品などの版権に強いといった利点があるため「ゲーム内で、こんなキャラクターが使いたい」といった企画・アイデアが難なく生かせるそうだ。

ただ、キャラクターのみの魅力に頼る事なく、またバンダイの作品とは違ったカラーを打ち出し、バンプレストのカラーと言えるものを作り上げようと、鋭意努力中とのことだ。

現時点ではファミコン・ゲームボーイ用のソフトに限って開発を続けていくそう。キャラクターゲームの魅力を十二分に引き出せるメーカーとして、今後の活躍に期待したいところだ。

タイプ	ジャンル	タイトル	発売日	価格	コメント
G	PZG	SDルパン三世	'90.4月予定	¥3300	金庫破りが目的のパズル。主人公はルパン
C	ACG	SDバトル大相撲	'90.4月予定	¥6300	SDウルトラマンなどで勝ち抜き相撲戦
C	ACG	SDヒーロー総決戦	'90.4月予定	未定	SDヒーローが大活躍するタテ横移動型

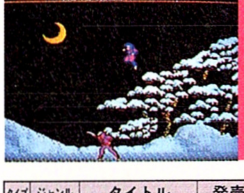


〒150 東京都渋谷区道玄坂
1-18-4 和田ビル303

設立	1983年5月
資本金	600万円
代表者	斎藤順一
社員数	13名

カセット	ディスク	ゲームボーイ
スーパーファミコン	NES	PCエンジン
メガドライブ	アーケードゲーム	パソコン

ファミコンの自社ブランドは、今年の5月に発売予定となっている『影狼伝説』が初めて。これまでは、アーケード版やパソコン版のゲーム開発業務が主だった。だが、そういった今までのゲーム作りの経験があったためか、ファミコンへの新規参入もわりとスムーズだったようだ。


影狼伝説

今後の展開

初めて自社ブランドとして5月に出す『影狼伝説』は、アクションRPG。3人のマルチプレイヤーを操り、ストーリーを追いながら謎を解いていくタイプのゲームだ。

ピクセルでは、このソフトを皮切りに、今後も続々とファミコンソフトを開発していく予定とのこと。ハードは今のところファミコンだけしか考えておらず、PCエンジン、メガドライブへの参入はなさそう。

とはいっても、ゲームボーイには大きな関心を持っているようで、今後はゲームボーイのソフトも開発していきたいとのこと。どんな作品になるのか、今から楽しみなところである。


影狼伝説


影狼伝説

タイプ	ジャンル	タイトル	発売日	価格	コメント
C	ACG	影狼伝説	'90.5月予定	¥6200	RPG要素の強いアクションゲーム

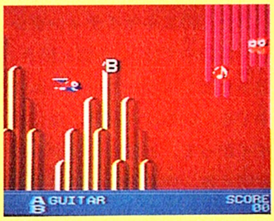
埋れた名作ソフト

オトッキー ——— アスキー

ミュージックのミュージアムにようこそ

はっきり言って、『オトッキー』好きです。短かい曲なら簡単に作れちゃうし、セーブも出来ちゃう。ディスクの音源も捨てたモンじゃありません。ゲームの方も、何かこう、不思議な雰囲気があるんだよね。思わず全11面クリアしちゃったよ。

でも、こういったソフトは、現代のゲーマーには理解されないのが実状。このゲームを作った株式会社セディックは、TVゲームを理解している数少ない



会社だというのに……。

とにかく、このようなソフトがウケなければ、ゲームは現在のパソコンゲームのように、どんどん悪い方向へ進むのではないだろうか……。　（HK）

埋れた名作ソフト

オホーツクに消ゆ ——— アスキー

シナリオの魔術師、堀井さんの魅力作品!!

ありきたりの言か方で申し訳ないが、さっすが堀井さん、見事にプレイヤーの期待に応えてくれました、って感じ。とにかくシナリオ運びが絶妙なのだ。

東京から札幌、網走と変化する舞台、ナゾの男ゲンさんの出現、ラストのアクションシーンなどの演出には、じつにワクワクもの。しかも、お色気シーン（あっ、こりゃ裏技だわ）もあって、ノリ的には土曜ワイド劇場（火曜サスペンス劇場でもよ

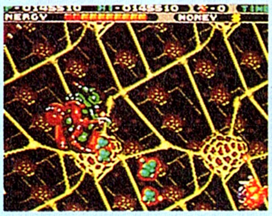


い）ってトコ。プレイ後は、ドラマ一本見終わった感じにさせてもらいましたよ。ホントに。

これであとは、エニックスから「軽井沢誘拐案内」（堀井さん作）がでればなあ。　（TM）

TELEPHONE SERVICE

アイレム
札幌　011-685-9131
東京　03-823-5130
名古屋　052-323-0270
大阪　06-535-0651
福岡　092-475-9400



アスキー
03-250-5600

アスミック
FC　03-235-5619
MD　03-235-5902
PC　03-235-5903

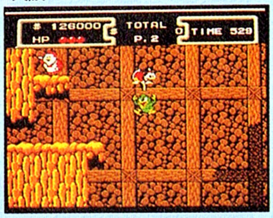


イマジニア
松本亨の株式必勝学・暗号通信
03-342-9190
03-342-9191

エスエヌケイ
東京　03-865-4791
大阪　06-338-2570

エニックス
03-371-5581（夜間のみ）

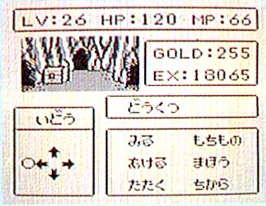
カプコン
東京　03-440-0438
大阪　06-946-6659



カルチャーブレーン
03-695-3513

ケイ・アミューズメントリース
東京　03-239-7131
大阪　06-365-0040

ケムコ
札幌　011-221-2698
仙台　022-221-8195
東京　03-242-3401
名古屋　052-581-2340
大阪　06-229-3258
呉　0823-24-9999
松山　0899-45-0346
福岡　092-471-0700



光栄
FC　044-61-8000
PC　044-61-1100

'89年度新規参入メーカー

追加補充リスト



NIPPON NIPPON

メディアリング

株式会社
メディアリング



〒107 東京都港区赤坂7-5-47
U&M赤坂ビル2F
問合せ先　03-584-0601
設　立　1989年10月2日
資本金　1000万円
代表者　麻生昌則

●『倉庫番WORLD』で新規参入

3月16日発売予定の『倉庫番WORLD』で、PCエンジンに初参入する。ゲーム業界では耳慣れない会社だと思うかもしれない。それもそのはず昨年の10月に設立したばかりの会社なのだ。

業務の柱はPCエンジンソフト、ビデオやレーザーディスクソフトの企画・製作・販売。

カセット	ディスク	ゲームボーイ
スーパーファミコン	NES	PCエンジン
メガドライブ	アーケードゲーム	パソコン

現在第2弾のソフトを何にするか、数多い企画の中から選考中。年間3本くらいのペースで発売していきたいとのことだ。

魔界村 —— カプコン

FC史上最も難かしい(かもしれない)！



とにかく、このゲームは超ムズい！　カプコンのゲームは全体的に難しいモノが多いけど、このゲームは特にそう。ＦＣのアクションゲームでは、最も難しいゲームじゃないかな。

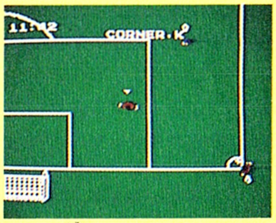
しかし、それだけで終わらないのがこのゲーム。アーケード版に忠実なグラフィック、どこか物悲しいＢＧＭは、さすがカプコンだ。アーサーのパンツ一丁姿など、笑える点もイイ。

また、難易度の高さも裏返して言えば、ゲーマー心（マニア心？）を燃えさせるってトコ。

この『魔界村』に始まる、カプコンの挑戦的な難易度って、けっこう好きだったりするんだな、これが。（ＴＭ）

エキサイティングサッカーコナミカップ コナミ

数あるゲームの中でも屈指の"皮ムゲ"ソフト



コナミのエキサイティングシリーズの中では、いちばん好き。数多く出てるサッカーゲームの中でも、いちばん好き。なにがイイかって、とにかく２プレイが燃える、燃える。１時間プレイすれば、指の皮２、３枚はすぐムケる。保証してもいい。

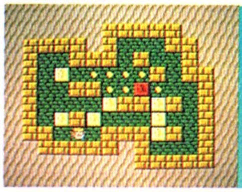
ディスクの特性を活かし、友人が育てたチームと対戦できるってのがまたウレシイ。あいつより少しでもレベルの高いチームを作ろうと、夜な夜なプレイしてた頃もあったっけ。でも、さすがに相手もゲームの達人。「どや、ＭＡＸだぜ！」とのり込んで来たときには驚いたなあ。で、結局、赤目同士の対戦はオレの22勝28敗だった!!　（ＴＯ）

●ＰＣエンジンに参入した理由

メディアリングは三菱樹脂の子会社として設立された。親会社の三菱樹脂は総合プラスチックメーカーで、今までＨｕカードを生産してきた会社だ。

Ｈｕカードの生産は、時期により偏りがある。この生産変動をなんとか緩和できないだろうかと考えた所、生産の少ない時期にゲームを自社で製作すればいいということになった。そのゲーム製作部門を会社として独立させたのがメディアリングだ。実際、１社の力では生産変動を緩和することはできないが、方向性はつかめるかもしれないと期待をよせている。

ＰＣエンジンばかりでなく、通信機器など発展性のあるものも手がけたいので、その先駆けとしてゲームを製作している。今の所、ＰＣエンジン以外のゲーム製作に参入する予定はない。



倉庫番WORLD

タイプ	ジャンル	タイトル	発売日	価格	コメント
Hu	PZG	倉庫番WORLD	'90. 3.16	¥5400	パソコンなどから移植、背景が世界の風景

特別企画

新メーカーの 新作ソフト動向

新規参入の各社が出す新作を今までのソフトとはどこが違い、新しくなってるか追求する。

メディアリング



エディット画面

倉庫番ワールド



アニメデモ画面

パズルゲームの定番となった倉庫番、各社いろいろな作品を出しているがこれといった特徴がなかった。しかし、メディアリンクの作品はマンネリだった定番を根本的に変えてくれた。

大きな特徴は20面ごとに１つの国を舞台に繰り広げて行くということ。全部で５ヵ国あり、各国ＢＧＭが違うので単調なパズルゲームにハリを与えてくれる。そして、操作面も上達度に応じてスピードアップもでき、よりやりやすく、難しい作品である。

メーカー別 テレフォンサービス 一覧表



会社紹介ゲームソフトリフィルのトリを務めますはこのコーナーでござ〜い。キミが持っているソフトに疑問が出てきた時や各社の新しい情報を知りたい時に、とっても役に立つぞ！巻末にはディスクライターのことも載ってるから参考にね!!

埋れた名作ソフト

半熟英雄 ——スクウェア

カタックるしくないシミュレーション

ヘクスの概念がないから、移動がとてもスムーズ。山があろうと海があろうと、ただひたすら目的地に向かって直進していくキャラの動きが、なんとなくかわいくてよいのだ。

戦闘シーンもなかなかよい。"卵怪獣"や"きりふだ"を使って、多彩な攻撃が楽しめちゃう。

ＳＬＧもＲＰＧも、戦闘ばっかり連続するとめんどくさくてイヤんなっちゃうけど、この作品はちっとも飽きが来ないんだ。



全体的にホンワカしていて、ＳＬＧ特有のカタいイメージがぜんぜんない。とっつきやすいのだ。「ＳＬＧはニガテ」という人に、ぜひプレイして頂きたい。オススメでっせ！　(ＯＫ)

埋れた名作ソフト

アフターバーナー ——サン電子

F14でカッ飛べば気分はトム・クルーズ

アフターバーナーだけやりにゲーセンに行くって人には、迷わず買って欲しい。グラフィックこそ劣るが、遊んでる感覚はアーケード版にかなり近いのだ。高速画面描き変えの360度回転は、思わず目を回しちゃうぞ！

しかし、電気の２進数で空を飛ぶ感覚が味わえるなんて、ライト兄弟も予想してなかったろうな。さすがに、家庭で体感は無理だったけど、ＦＣ版はフライトシミュレーターといっても



良いくらい完成度が高いのだ。

自機が「Ｆ−14」ってのもイカすと思う。これはもう、愛国心あふれるアメリカ軍の方々に、ぜひ自宅で遊んでもらいたいソフトですな。　(ＨＫ)

知って得する　たったの500円でゲームを楽しもう!!

ディスクライター



←ディスクライター。手持ちのディスクカードを、ディスク版で発売されたゲームの内容に書き換えられる。

●ディスクライターは、全国約3200の玩具店、百貨店などに設置されている。『帰ってきたマリオブラザーズ』は400円。それ以外のソフトは500円で書き換えができる。

●ソフト発売から２ヵ月以内に書き換え開始。各店での書き換えが減少すると中止される。数年前に発売されたソフトでも、人気の高い優良ソフトなら今だに書きかえできるものもある。

●書き換え中のソフトでも、店の販売状況によっては中止されていることもある。

●店舗で書き換えられないとき、書き換え中止になったものに書き換えたい。そんな場合は任天堂本社、支店、営業所に①書き換え料(切手可)②ディスクカード③書き換えたいゲームの名前を書いたものを送れば、返送料任天堂負担で書き換えることができる。送料は１枚なら175円、2枚〜4枚なら250円だ。

●ディスクがこわれてしまってデータが読み込めない、DISK TROUBLE ERR. 20〜29が表示される。こんなときも、任天堂本社、支店、営業所にそのディスクと書き換え料を送れば新規書き込みを行ってくれる。ただし、セーブされていたデータは失われる。

●『ゴルフ JAPAN コース』『３Ｄホットラリー』など、青いディスクで発売されたソフトは、青ディスクでしか書き換えできない。ただし、青いディスクカードには、黄色ディスクで発売されたゲームデータを書き込むことができる。

●任天堂本社、支店、営業所の住所は下記の通り。

・本社
〒605 京都市東山区
福稲上高松町60

・東京支店
〒101 東京都千代田区
神田須田町１-22

・大阪支店
〒542 大阪市中央区
東心斎橋１-５-１

・名古屋営業所
〒451 名古屋市西区幅下2-18-9

・札幌営業所
〒060 札幌市中央区
北九条西18丁目２番地

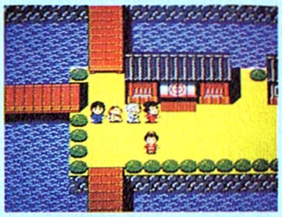
・岡山営業所
〒700 岡山市奉還町4-4-11

TELEPHONE SERVICE

コナミ
札幌　011-851-3000
青森　0177-22-5731
秋田　0188-24-7000
東京　03-262-9110
新潟　025-229-1141
大阪　06-334-0399
松山　0899-33-3399
福岡　092-715-8200
大牟田　0944-55-4444
鹿児島　0994-72-0606

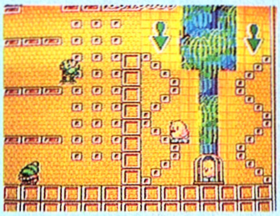


タイトー
東京　03-239-4000
高松　0878-33-6340



サン電子
0857-55-1120

シグマ商事
03-400-1061

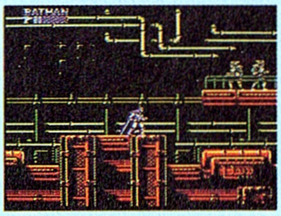


データイースト
03-398-5317

テクノスジャパン
03-205-6333

テクモ
03-222-7550

ナツメ
東京　03-207-7500
大阪　0720-68-2308



ジャレコ
東京　03-708-4871
大阪　06-385-0801

スクウェア
03-221-6000

ソフエル
東京　03-250-1800
大阪　06-310-1810

埋れた名作ソフト

クルクルランド――任天堂

まわってまわってまわってまわーるうー



昔は良かった。このゲームのように卓越したアイデアものばかり楽しめたのだから。杭に手をかけクルクル回り進行方向を決める操作など、常人には思い付かないと思うぞ。まあ、多少慣れが必要だが……。

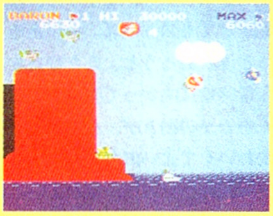
目的は、色々な絵柄に隠された金塊を探し出すというもの。絵柄を予想する面白さと、奇抜な操作法が見事に融合してる。

デカキャラが出なきゃヤダ！女の子が主人公じゃなきゃ！って人もいると思う。だけど、私はこんなゲームを愛したい。古典ゲームのコレクターを自負する私は、いずれ中古ソフト屋で購入する予定だったりする。キミにもおすすめだっ!!　（HK）

埋れた名作ソフト

スカイキッド――ナムコ

撃たれて復活し、また撃たれてまた復活！



敵の攻撃をくらってもすぐには死なない。機体の落下中にボタンを連打すれば復活できる！こいつのシステムは、それまでのシューティングの常識をくつがえしちゃったってワケだ。

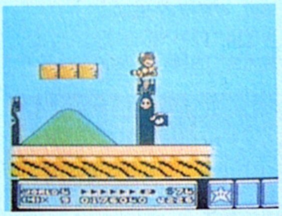
弾丸発射してるときより落下時のほうが、ビシバシボタン連打しちゃうんだから笑えるよな。

しかしなんといっても、面白いのはふたり同時プレイだね。それも、「ただ協力するだけ」なんてセコイもんじゃないし、「味方に直接ダメージ与える」なんて外道でもない！　一瞬マヒ状態になって行動不能になるだけ。これが一番バランスいいんだよね。適度に協力、適度にジャマするってかんじかな。　（OK）

TELEPHONE SERVICE

ナムコ
東京　03-540-1000
横浜　045-541-0000
高松　0878-31-7651
大阪　06-389-9999
京都　075-251-1111
札幌　011-241-1900
高松　0878-37-0800
宇和島　0895-25-4949
北九州　093-951-9191
福岡　092-714-6500
長崎　0958-49-5000
熊本　096-366-8800
鹿児島　0992-25-8400
那覇　0988-55-9999



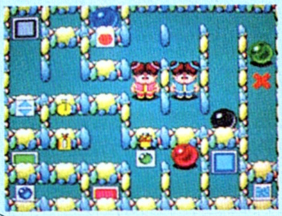


日本物産
06-351-3841

任天堂
札幌　011-612-4144
天塩　01632-2-2500
北見　01636-2-4500
稚内　0162-23-7791
釧路　0154-25-8200
二戸　0195-23-9090
宮古　0193-63-0033
久慈　0194-53-6666
仙台　022-267-5900
大曲　0187-66-2888
新潟　0252-29-1144
原町　0244-23-5000
日立　0294-24-0000
東京　03-540-9999
長野　0262-27-4242
名古屋　052-586-3000
〃　052-881-9999
京都　075-525-3444
大阪　06-210-9999
岡山　0862-55-2130
福山　0849-26-3700
山口　0839-23-3020
丸亀　0877-27-6666

バップ
03-306-5000

ハドソン
札幌　011-221-4200
松戸　0473-92-0000
東京　03-260-9901
横浜　045-441-7000
沼津　0559-63-8350
大阪　06-463-9900
名古屋　052-621-1441
松山　0899-32-9900
高松　0878-37-0039
福岡　092-475-4253



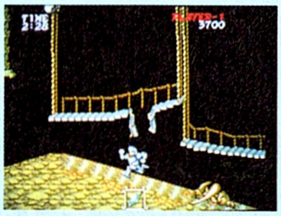
HIPPON HIPPON

TELEPHONE SERVICE

バリエ
0422-49-4833

バンダイ
03-847-0026
03-847-0061

ビクター音楽産業
03-236-5200

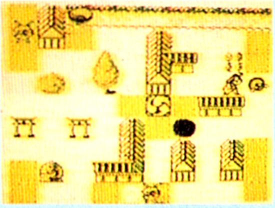




ビック東海
03-288-8955

ポニーキャニオン
03-236-2000

メルダック
03-403-6663



ユース
03-837-0434

NECアベニュー
03-288-0880

日本テレネット
東京　03-268-1268
横浜　045-784-2800

ヒューマン
0422-20-0144

フェイス
03-372-8742



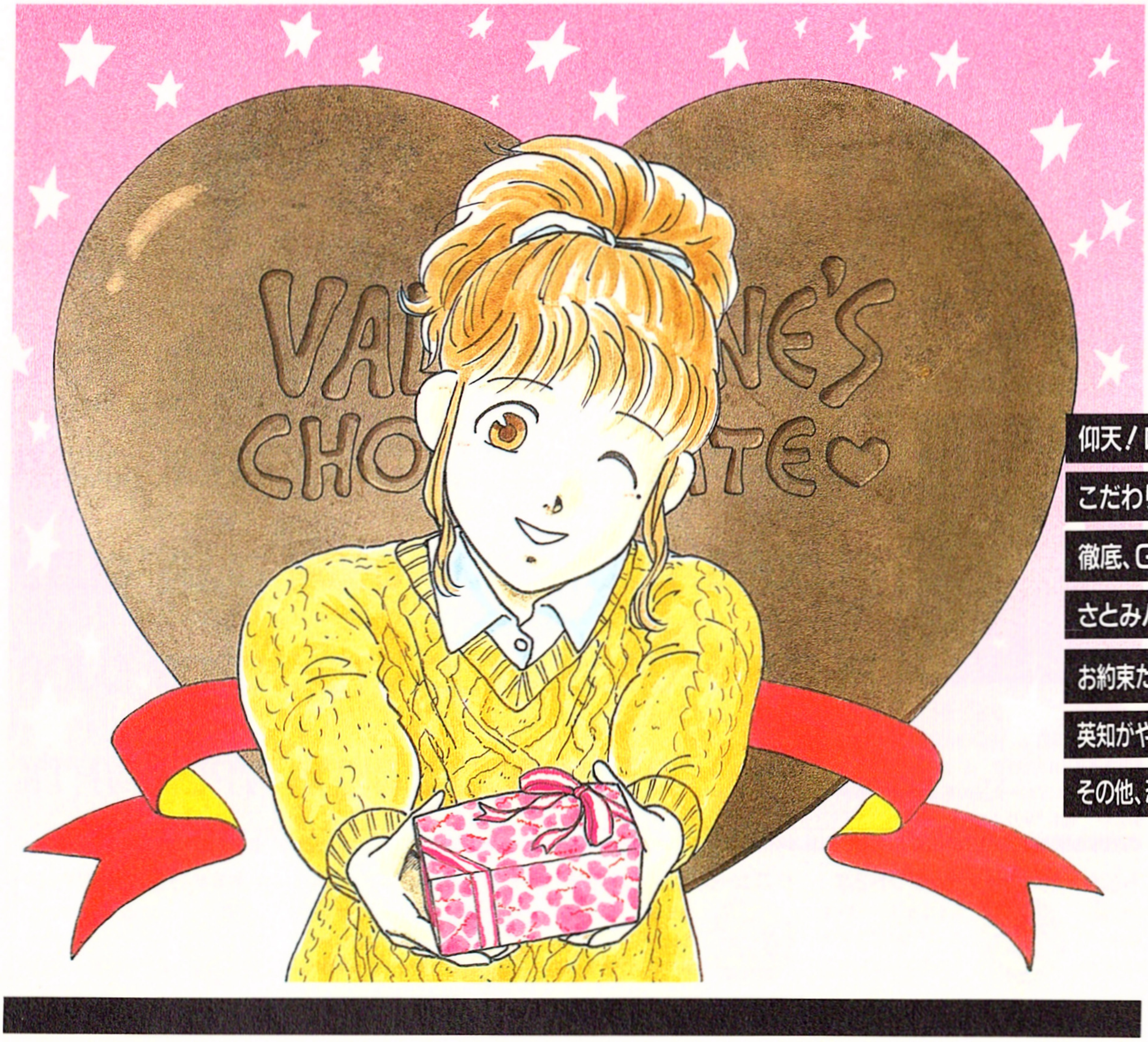
メサイヤ
03-486-6318

セガ
札幌　011-832-2733
東京　03-236-2999
大阪　06-333-8181
博多　092-521-8181

BUG-BOY CLUB

やがて時代が追いついてくる、先進気鋭の技&読者ページ!!

国内外の読者からファミコン誌の最優秀企画ページに選ばれたかどうかは知らないけど、これからもBBCは、読者ページの主流となって突き進みます。FC需要の拡大を見通し、常に何年もの先を見つめ、ニーズにあった楽しさを追求しますっ!!



- 仰天!ロロの全パスワード!!
- こだわりのPCエンジンッ!!
- 徹底、GB・MDの大技っ!!
- さとみハッスルへんなものっ!!
- お約束だね、投稿写真ジャーナル!!
- 英知がやどるFC流行語ウイザード!!
- その他、恐るべき企画が満載だっ!!

Vol. 5

アドベンチャーズ・オブ・ロロ&



全50面のパスワードをまとめて紹介!

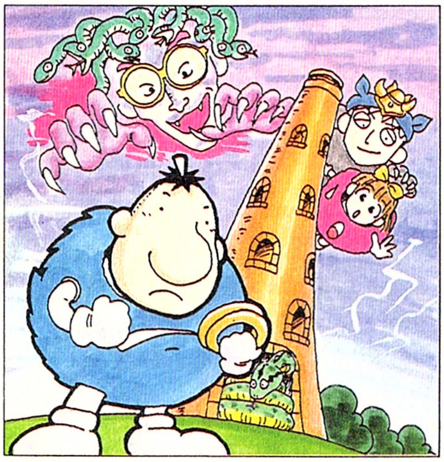
ロロとララの感動的(!?)ラブシーンを見れる日も、もう近いっ!!

SOFT 5

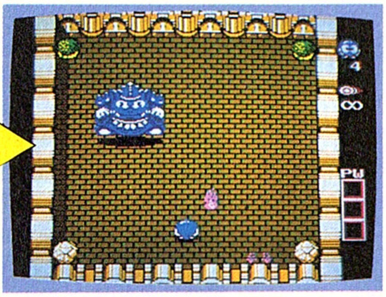
FC アドベンチャーズ・オブ・ロロ

超難解と評判のアクションパズルゲーム『アドベンチャーズ・オブ・ロロ』。クリアできなくて涙を流してるキミに全パスワードを発表しちゃおう!! 報告してくれたのは、神奈川県・重松安智特派員。よくぞ送ってくれた。でかしたぜ、重松くん!!

各フロアには、それぞれ5つずつ部屋があるから、全部で部屋は50。この中の好きな場所から始められるってのがウレシイのだ。部屋にはイロんなしかけがあって、きっとキミの頭を悩ませるはずだぞっ!!



すぐエンディング!?



↑パスワード入力画面で、右の表のパスワードを入力しよう。全50面を自由に選べるぞ。CASTLEのROOM5をクリアするとエッガー大王に会えるわけだけど、どうしても解けない人に特別サービス! エッガー大王の部屋のパスワードを教えちゃおう。それは、"VQTD"だ!!

AREA \ ROOM	ROOM 1	ROOM 2	ROOM 3	ROOM 4	ROOM 5
FLOOR 1	PPHP	PHPK	PQPD	PVPT	PRPJ
FLOOR 2	PBPM	PLPY	PCPZ	PGPG	PZPC
FLOOR 3	PYPL	PMPB	PJPR	PTPV	PDPQ
FLOOR 4	PKPH	HPPP	HHKK	HQKD	HVKT
FLOOR 5	HRKJ	HBKM	HLKY	HCKZ	HGKG
FLOOR 6	HZKC	HYKL	HMKB	HJKR	HTKV
FLOOR 7	HDKQ	HKKH	QPKP	QHDK	QQDD
FLOOR 8	QVDT	QRDJ	QBDM	QLDY	QCDZ
FLOOR 9	QGDG	QZDC	QYDL	QMDB	QJDR
CASTLE	QTDV	QDDQ	QKDH	VPDP	VHTK

★特ダネ賞にはソフト5本
すっごい特ダネ(技)にはソフト5本をプレゼントしちゃう!!

★スクープ賞はソフト3本
なかなかスルドいスクープ(技)にはソフト3本プレゼント!!

★ニュース賞はソフト2本
使えるニュース(技)を送ってくれた特派員にはソフト2本!!

★努力賞にはソフト1本
なさけなくても使えるネタ(技)には努力賞でソフト1本ね!!

★おまぬけ賞は特製バッジ
おまぬけなネタ(技)を送ってくれた特派員には特製バッジ!!

東風の大特報!!

今回もぞくぞくBBCに新情報が送られてきた！ その中から厳選してお届けする大技、小技、おまぬけ技。ジャンルも、パズルからRPGまでバラエティ豊か!!



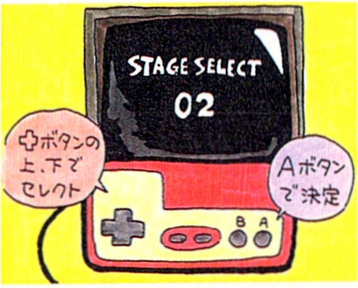
ステージセレクトとコンティニューが発見されたぞ！

対戦者を自由自在に選択、しかもフリーコンティニューOK。気分はもう役満だ!!

SOFT 3

FC 中国雀士物語・東風

岩手県・水木高彦特派員から、イッキにふたつのコマンドが届いたぞ！ まず、ひとつめはステージセレクト。14人の雀士を自由に選ぶことができるのだ。エンディングのデモも入ってるから、東本に勝てない人はゼヒ見てみよう。で、もうひとつのコマンドはコンティニュー。どうしても自力で最後までいきたいって人にオススメだ。さあ、もう一局、一局!!



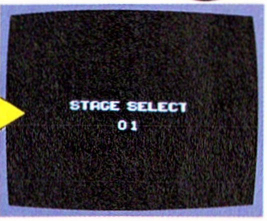
Ⓐ Iコン✚ボタンの下を8回押し、スタート

Ⓑ IコンBボタンを押しながら、スタート

①コマンド入力



②面セレだ！



③負けたって



④続きから!!



↑タイトル画面で、左のⒶのコマンドを入力しよう。対戦相手を自由に選べるぞ。また、相手に負けて、タイトル画面に戻ったらⒷのコマンド入力でコンティニューだ!!



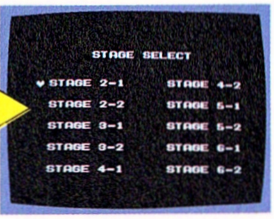
ステージセレクトみっけ！

ボス総登場の最終面へGO!!

SOFT 2

FC ザ・ロード・オブ・キング

①面を選択！



フリーコンティニューとはいっても、難易度がメチャ高い！ とウワサのこのゲーム。神奈川県・鴻江祐希特派員から、とってもうれしいステージセレクトコマンドが報告された。ステージ1から先に進まないキミ、2－2や3－2のたてスクロール面に挑戦する!?

②最終面だ!!



Iコン✚ボタンを、上、下、左、右の順に押し、Bボタンを4回押してスタート

↑タイトル画面で、上のコマンドを入力してみよう。2－1から6－2まで、全10ステージの中からひとつをセレクトできるのだ。Iコンのセレクトボタンで選んだら、Ⓐボタンで決定だ。ステージ6－2をクリアすれば、エンディングが見れるぞっ!!



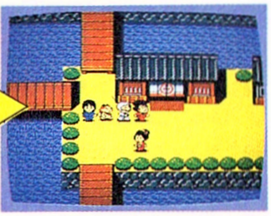
パーティーがバラバラに!?

新型フォーメーションかな？



FC がんばれゴエモン外伝

①曲がったら

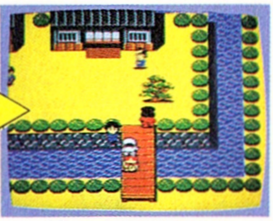


RPGのパーティーってゆーのは、フツー一直線に並んでるはず。ところが、このゴエモンのパーティーはチト違う。全員が離れて歩くことだってできちゃうのだ。三重県・川口誠特派員の報告では、バラバラに歩くだけでなく、壁のすり抜けもできるんだって！

②バラバラ!?



③壁歩きだ!!

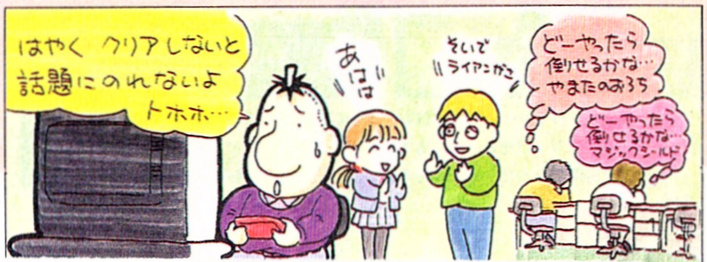


↑まず、ふたり以上のパーティーを組んでフィールド上を歩かせよう。歩かせながら、上や下、または右や左に曲がる瞬間にIコンのA・Bボタンを同時に押すのだ。すると、パーティー内のキャラが離れて歩くぞ。しかもゴエモン以外のキャラは壁の中も歩く

次号のお題

ドラゴンクエストIV

みんな、『ドラクエIV』は終わったかい？（まだだろーなあ…）まあ、とにかく、バグやお得な情報を見つけたら、BBCまで報告してくれ!!





誰でもその気にっ!!

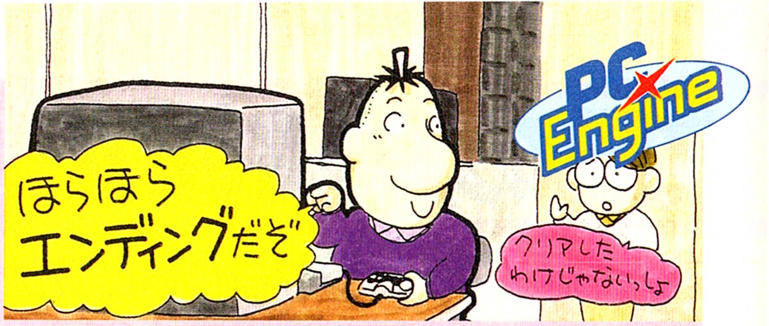
ビジュアル&テストモード!

SOFT 3

PC レッドアラート

山形県の佐々木特派員からは、ビジュアル&テストモードという、なかなかオイシイ情報が送られてきた。『レッドアラート』のステージ途中に入るビジュアルシーンは、かなり凝ったものでみごたえ十分。それが、好きなところを、好きなときに好きなだけ、じっくり見れるんだから嬉しいよね。しかも、ゲームがちっとも先に進まない人だって、ひと足お先にエンディングを楽しめちゃうのだ。また、ビジュアルモードと同時に、BGMや効果音が楽しめるサウンドテスト、ガイ風間役の声優さんからのメッセージ、自宅のテレビの色あいをチェックできるカラーテスト。こ〜んなにたくさんのモードが楽しめちゃうのだ。今や、日本テレネットのソフトにとっては、お約束のモードって感じだね。とにかく、面白いから試してみよう!!

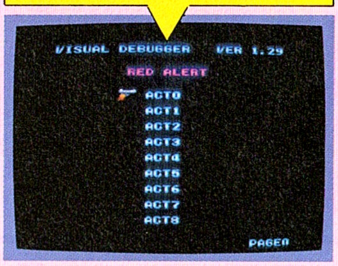
↓→タイトル画面でセレクトを押しながら、I、II、I、II、上、下の順に押し、セレクトをはなしたらランを押す。ビジュアルモード画面が出れば成功! このときにIIボタンを押すと、テストモードに切り換わり、もう一度押すともとに戻るのだっ!!



❶タイトル画面のときに



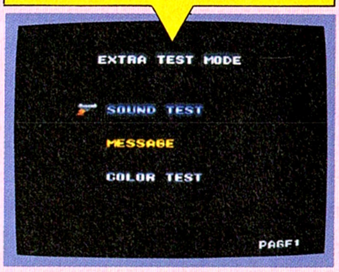
❷ビジュアルモードだ!



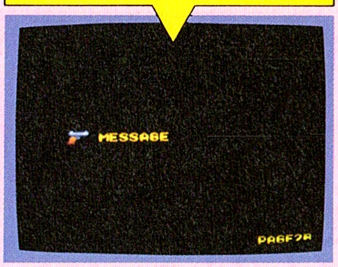
❸エンディングを見れる



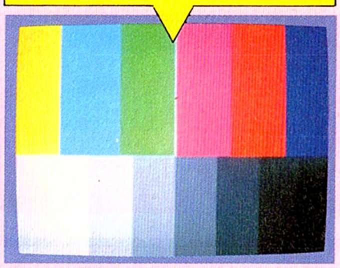
❹IIボタンを押すと



❺主人公のメッセージ!?



❻色あいをチェ〜ック!!





鬼若が三人っ!?

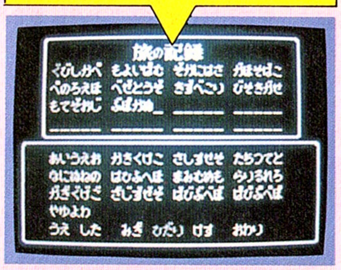
そっくりさん大集合〜ッ!!

SOFT 1

PC 弁慶外伝

福岡県の脇山君からは、何とも不思議な情報が送られてきた。三郎を除いたパーティーのメンバーが、すべて鬼若になってしまうのだ。しかも、そのままゲームを続けることができる、とゆーオマケ付き。さらに、新しい仲間を加えれば、戦闘には参加しないけれど、5人目としてちゃ〜んと存在しているのだ。このままの状態で、ぜひエンディングまでいってみよう!!

❶パスワードを入力



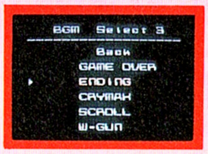
❷三郎以外は鬼若にっ!



❸沙夜香も仲間にできる



↑パスワードを、"ぐびしカペ もよりぱむ ぞかにはさ がほそばこ ぺのろえほ べぜとうぞ きずべこり びそきがせ もてぞおじ ぶぽかぬ"と入力する。レベル30、極、1の鬼若が仲間になっている。もちろん、沙夜香、弁慶を仲間にすることができる。



お好きな曲が20曲

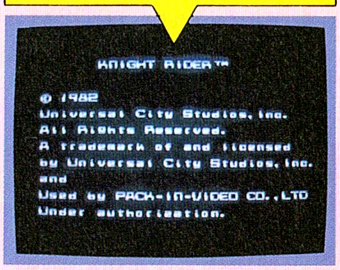
サウンドテストを発見っ!!

SOFT 1

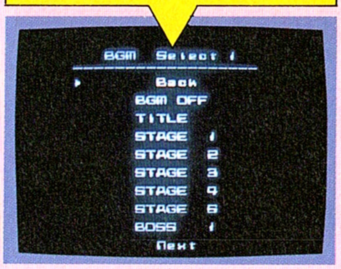
PC ナイトライダースペシャル

神奈川県の橋本特派員からの情報は、BGMテストモードを発見したぞ! というもの。この技を試すと、ゲーム中に流れるいかしたBGMが、全部で20曲も楽しめちゃうのだ。しかも、各ステージのボスとの戦いに流れる曲や、エンディングの曲なども聞けるのだ。これなら、ゲームをクリアできない人、なかなか先へ進まない人でも、音だけでその場の雰囲気を味わえるぞ!

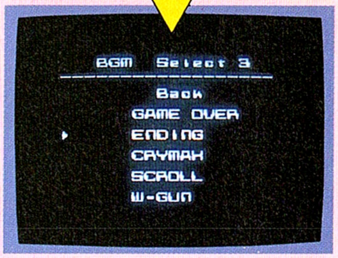
❶このときに入力しよう



❷サウンドテストだ!



❸エンディングの曲だって



↑①のオープニング画面で、✚ボタンの下とセレクトボタンを押す。②の画面になれば成功。✚ボタンの上下で選曲、Iボタンで曲が始まる。テーマソングをはじめ、エンディングまでの全20曲が収録されている。どれもみ〜んな、カッコイイ曲ばかりだぞっ!



最強の男になろう！

最強レベルのパスワード発見

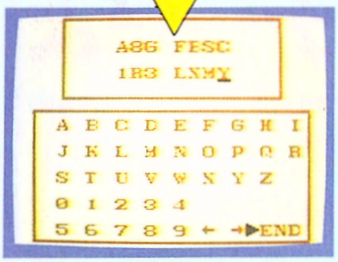
GB 北斗の拳 凄絶十番勝負

SOFT 2

たわば!!と思わずぶっ飛んでしまいそうな特ダネが届いたぞ。ぬわぁんといきなり最強レベルになれるパスワードがあったのだ！　発見したのは広島県の横堀元信特派員です。みなさん、横堀くんにあたたたたたかい拍手を!!

一気に最強だから、レベルアップの楽しみはなくなっちゃうけど、そのかわり今まで勝てなかった相手を、思う存分たたきのめすことができるのだ！

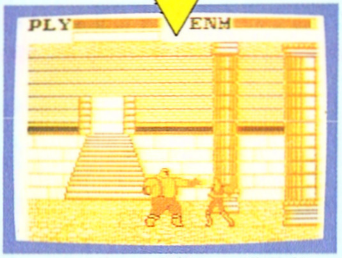
❶パスワードを入力!!



❷いっきなりＬＶ36!!



❸ほとんど無敵!!



↑パスワードは『A8G　FBSC　1R3　LXMY』。これぞ五千年もの永きに渡り、闘う男たちの間に語り継がれてきた一子相伝の最強パスワードなのである。（うそ）最強っていっても、ほとんど無敵に近い状態だから、オーラ攻撃なんてへっちゃら！



捜したらあった！

サウンドテスト大発見!!

GB 魔界塔士Sa・Ga

SOFT 1

「Sa・Gaの特ダネをさがしました」などとアンポンタンなことをいいながら、情報を提供してくれたのは青森県の岡田裕二特派員だ。でかしたぞ岡田くん！　ひゅーひゅー！　やり方は、タイトル画面で✚ボタンの左と、スタートボタン、Ｂボタンを同時に押します。そして5秒くらいたったら指を全部離せばＯＫ！（まちがってもＧＢを持ってる指まで離さないよーに）

❶ここでチャレンジ！

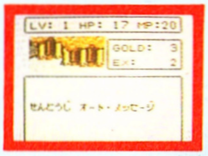


❷ほ〜らおでましだ！



↑ミュージックは全17曲、サウンドは全36種類。✚ボタンの左右で選択し、Ａボタンで、ニュージックスタート！





お〜っと楽チン！

戦闘中オートメッセージに!!

GB セレクション・選ばれし者

SOFT 1

特ダネ!!っていうよりは、知ってるとお得だね、てカンジの情報だよん！　情報を送ってくれたのは、長野県のベイビー小池特派員だ。よーし、でかしたぞ！　小池くんツーランクアップ!!

情報の内容はというと、なんと『セレクション』で、戦闘中のメッセージをオートにできるモードが発見されたのである。ふつうはメッセージが終わるごとにＡボタンを押して、戦闘を進めるんだけど、このオートメッセージを使えば、自動的にメッセージが進んでくれるから楽チン！　これでいっそうゲーム展開がスムーズになるぞ。

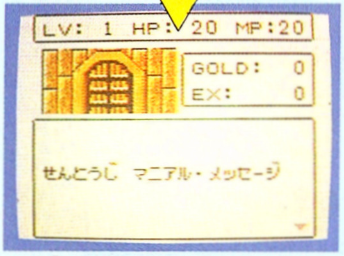
単純な操作でできるモードだから、取扱説明書にのっててもよさそうなんだけど、なぜかのってないんだよね。

戦闘シーン以外で、セレクトか、スタートボタンを押す

❶スタートを押すと…



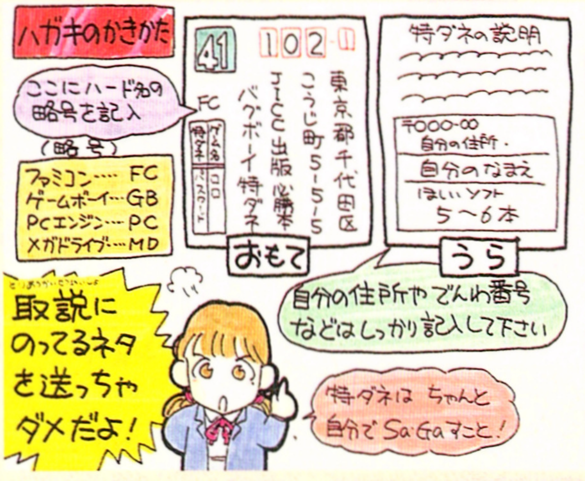
❷もう一回押すと解除

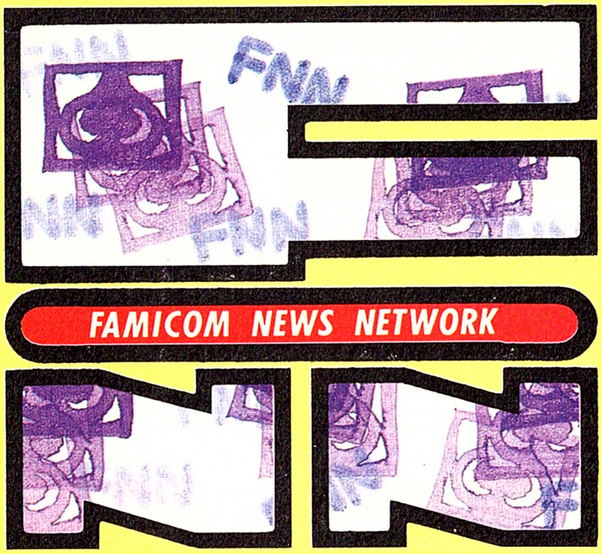


↑『マニアル・メッセージ』ては、ふつうの状態のこと。ま、お好みに合わせてモードを選ぼうってとこかな

みんな注目〜!!

BBC特派員諸君！　ここを読んでもらってるのはほかでもない。じつは最近取扱説明書にのってる隠しコマンドやパスワードを平気で送ってくる奴が多いのだ。そーゆーのは特ダネじゃないからね！　特ダネはちゃんと自分の力で発見したのを送ってちょーだい!!

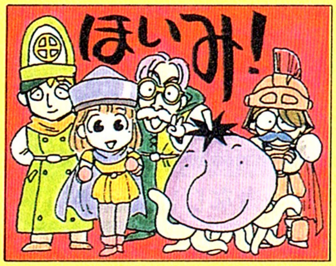


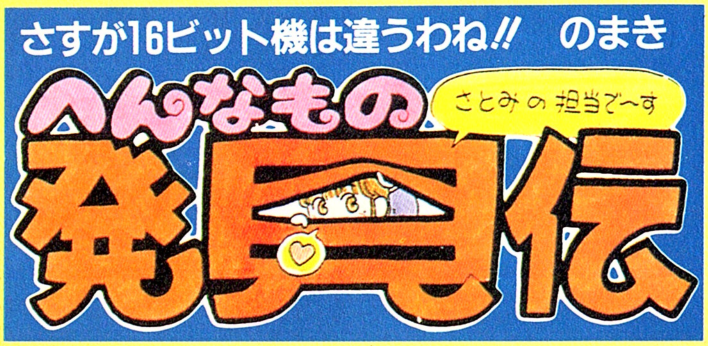


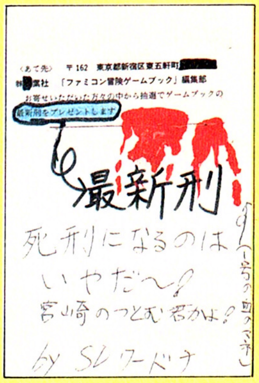
宮崎県・望月いおりちゃんの描いたタイトル柄だよ。消しゴムで作ったゴム印だって。気軽に作れそうね。みんなも挑戦する？

ドラクエⅣの勇者も思わず微笑しちゃうお笑いコーナーだよ

ドラクエⅣのパッケージイラストの勇者が笑っているのはFNNを読んだせいなんだって。Ⅲまでの勇者は読みそこねちゃったんだね、遅れてるぅ〜。お笑いの先端を行くFNNです。







死刑じゃないわよ。おNewな刑。くすぐりの刑とかいったらちょっとハッピーかもよ♥

広島県・SDワードナ



98％引きで本体売ってるのかと思っちゃった。これも客寄せ広告のテクというヤツかしら…。

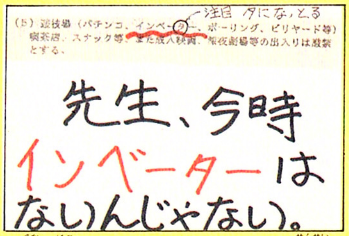
茨城県・サクセス

優秀



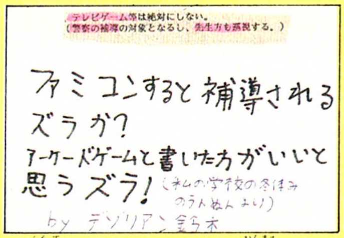
あららら一。目にやさしかったのね。８ビット機もまっ青になっちゃうのはこのせいか。

秋田県・奄美大島工事中



探す方がタイヘンだってゆーのに。先生10年前のセンスから成長してないのね…。

愛媛県・デトロイト



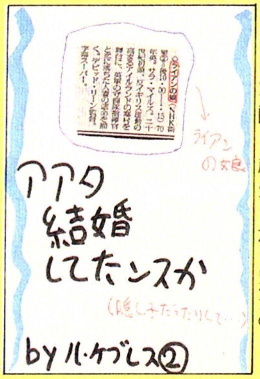
(黒須)こっちのがスゴイ。15年前じゃん。コ〇コーラの抽選で当たったアレだろ？

宮城県・デゾリアン鈴木



ド近ホーン。耳を近寄せてみないと聞こえないよっ!!　てか？　性能悪いのね…。

長野県・亜紀真留



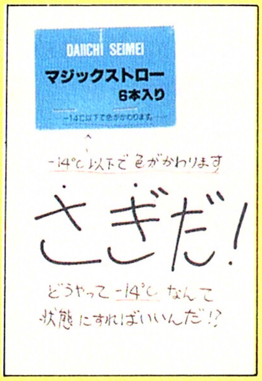
実はライアンの娘もさらわれてたワケなのよ。だから身の危険をも顧みずに旅に出れたの。

滋賀県・ル・ケブレス2世



実はきりかぶおばけなのよ。オリに入れて飼うと、薬草が取れるよ。ケガしたときに便利♥

愛知県・流恵都子



高性能の冷凍庫に入れると色がかわってたらしいよ!!（なんの意味があるのかなあ…）

新潟県・超絶倫人ベラボーマン

今号のキキチガイ　通信簿➡美味しんぼ

ボク「おーいきのうの通信簿見せてくれよお」Y「ごめーん、録ってないんやわ」Y「停電だったんや」ボク「停電やと捨てるんか」Y「うん、あきらめたわ」ふたりの話はどんどん混乱していく…。　滋賀県・伊藤シノブ君

さとみ：ドラクエⅣのホイミンちゃんを見ました。あんまりかわいかったので夢の中まで出てきちゃったのよね。発売日までまだ２週間以上あるの。あーあ…楽しみだなあ…。

いらっしゃい♥マダムくろすの投稿写真よ

投稿写真JOURNAL

とうこうしゃしんジャーナル

担当のくろすくんだよん



蘇るツチノコ伝説! その姿を見たものは3日熱をだし死ぬ!?

三重県・つじゆうき

特報!! アマゾンの奥地にマドハンドを見た!!!

♨ふむふむ、よく撮れた写真ですね。しかし、アマゾンの奥地にも、熱帯植物だけじゃなく、つつじや芝生なんかも生えているんすね。わかった、アマゾン奥地にある公園で撮影したんですね。感心感心。ところでお得意の仲間呼びはしなかった?



やっぱ、体当たりしてなきゃ迫力ないぞぉ〜っ!

神奈川県・元万吉

♨ナンシーより緊急連絡、逃走車発見! シーマだからといって恐れるでないっ! ガーンといけ、ガァーンと! 炎が出るぐらいぶつかんないと犯人逃げちゃうぞ!

ごぶさた、恐怖の写真! 黒板から右手がにょ〜。

大阪府・ディジィ



♨えぇ〜っ、まじまじぃーっ!! 後ろに誰もいないってことは…。ギャーッッ!! 横にでも隠れているの!? ぎょぇえーっ!! 冗談冗談っ! どぉひゃひゃやーっ!

高橋名人のお次は、高木ブー登場っ!!

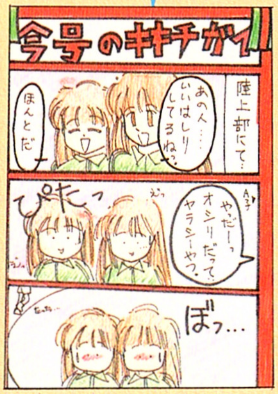
岡山県・ゲロ

♨正直いって長続きしないと思うけど、筋肉少女帯の高木ブー伝説という曲もはやり出したことだし(ウソつけ)。こりゃ、シリーズ化しなきゃなんねぇ!!



キキチガイ スペシャル

♨あらやだ、おしたしぶり〜! やぁねぇ忘れちゃったの、あたしよ、キキチガイのスペシャルよ。思い出した? そう、昔こうやって誌面の隅によく出てた…。読者のみなさんは元気でやってたぁ! あたしは相変わらずね。あ、そう。今回は「ありさ」の作品よ。おもしろいわね。う〜ん、たまには女言葉もいいな。と思うくろすであったっ!?



消印は多摩・ありさ

好き嫌い物語

すし➡好き

ウメさ〜ん! このスシうめ〜よ!!(ヒロシ)

兵庫県・はあくんだよ

♨おなじみの「ど根性ガエル」からの抜粋でありまして、こんどはウメさんのコメントが頂けたら、幸いかと思う所存でございまする。

男➡嫌い

好きだと「ホモ」になっちゃうから。

愛知県・かどやん

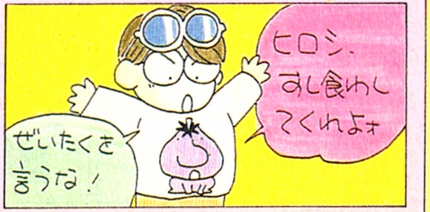
♨ふむ、なるほど。論理的にはそうなるな。しかし、物理的にそのような状況になるかどうかは、今しばらく研究の余地が必要だな。

回転寿司➡嫌い

エビを取ろうとしたら、前の人が取ってしまった。

東京都・酸斗配夢

♨そんなことでめげるではない。川上に席がえすればよかろう。さすれば、敵より早くエビを食べれるぞっ! のっ、のっ。



今号のキキチガイ だいぶ使う➡大仏買う

H「きのう、だいぶつかっちゃったよー(お金)」私「どこに置いたの?」H「!?…」東京都・飯森貴康

♨デカくてぶさいくな奴だって? それは「大ブス」か。似たようなものじゃん。あ、罰当たるかなっ!

フッヴヒャンくろす:今頃だけど、年賀状送ってくれたみんな、ありがとう!! 枕もとに置いて読ませてもらったよ。だのに、ひとつもお年玉くじは当たらなかったぞ〜!!

BUG☆BOY☆CLUB

きょう人類が初めて～木星に着いたよ～♪

FC・流行語ウィザード

金子が担当いたします

マカニト (名)こどもには有害だが、おとなには全く無害なこと。18禁。
富山県・けにいブルー
♨じゃあ、18歳のことはレベル8っていうのかな。レベル8未満おことわり。

ラカニト (名・動スル)他人の息を止めること。「彼女のキスって情熱的でさ、いつも――されそうになっちゃうんだ」
東京都・鉛の飛行船
♨情熱で殺されちゃたまんねーって！

マニフォ (名・動スル)硬直すること。「やべぇ、こんな時に股間が――しちまったぜ！」
宮城県・ダモクレスの剣
♨内股歩きになったりして。とほほ…。

魔法使い (名)他の教科は得意だが、体育だけはニガテな子のこと。文化系。
静岡県・テドンかつどん
♨じゃあ、体育だけは得意って子は戦士だね。で、すぐに他人の持ち物を盗んだり隠したりする子がシーフかい。

操作性 (名)乗り物の運動性能。運転しやすさ。「黒須さんのバイクは――が悪いのか、よくコケるらしい」
神奈川県・よく燃えるトロル
♨最近は自動車（ミニ）に乗ってる黒須さんですが、あいかわらず――悪いっていってます。なぜでしょーかねえ。

パスワード (名)ちょっとでもまちがえると、今までの苦労がムダになること。「芸能人なんて――さ!!」
静岡県・ジョッカーアキラ

平安京エイリアン (名・動スル)土葬。「カブト虫が死んだから――しよう」
宮崎県・ぷうかJrターボ
♨――とかいうと、生き埋めにして殺すって意味かと思っちゃうじゃん。

ああああ (名)いいかげんなこと。「あの人ったら30分も遅れてぇ――なんだから！」
神奈川県・かるなばる

賢者 (名)成長が遅い人のこと。「あいつ胸が小さいなぁ、――なのかな」
熊本県・尾奈良時也
♨そっかぁ、さとみちゃんも…、ってそれいっちゃいけないよ、あんた。

ランシー・る (動五)単独行動をとること。「迷宮内で――・れば、おそらく生きてはもどれないだろう」
滋賀県・アブラハムIII
♨修学旅行なんかでたまにいるよね、――るヤツって。でもそれで迷子になったりすると、なさけないんだよな。

ローレシアの王子 (名)仲間がいないとどうにもできないヤツのこと。「人間って案外――かもしれないな」
香川県・体魔神
♨うん、そうかもしれないな。世界は一家！　人類は麺類！　なんてね。

ペルポイ (名・動スル)密封すること。「ていねいに――しないとすぐ腐っちゃうよ」
宮城県・やりぃヤクルト
♨――したはいいけど、金の鍵を持ってないと開けらんなかったりしてね。

トラマナ (名)う○ちなどをふんでも気付かないこと。鈍感なヤツ。
茨城県・あらえっさっさっ
♨針山の上をはだしで走りまわっても何も感じません、黒須さんは。すごい。

おどる宝石 (名)ディスコなどで、アクセサリーをちゃらちゃらつけてダンシングしてる女の娘のこと。「金子、この間――をナンパしてただろう」
京都府・あひる野がわ子
♨しないしない！　オレ、そーゆーのニガテなんだわさ。こんど赤松さんにナンパのしかた教わろうかな。

マホトラ(る) (名・動五)他人のハートを奪うこと。「私、あの人に――れちゃった」
愛知県・まんめ
♨カワイイ娘を見かけるたびに――れるんだよな、オレ。ってそれじゃ、犬か猫みたいじゃんか！　なさけなし。

スクルト (名・動スル)守りをかためること。「相手チームは強いぞ！　――してかかれ！」
京都府・めらぞーま
♨オレ、フライが取れないから――できないんだ。キャラメルで一番野球ゲームがヘタなの、オレかもしんない。

光の玉 (名・動スル)覆っているもの(皮や衣)をとること。「じゃがいもの皮――しておいて」
栃木県・湊きゃろる
♨Hなこと考えちゃあダメだよ。

●とーとつですが、けにいブルーくんはなかなかイイとこついてたので、特別に5ポイントプレゼントするよ。他のみんなには基本点をあげるからね。

FC流行語を使った会話

以前に採用された『FC流行語』を使って、おもしろおかしい会話文を作ってしまおうってコーナーだ！

A男「なぁ、そこのロイヤルスウィートでオルドしてこうぜ」
B子「え？　でもあたしぃ、フル装備してきちゃったからぁ、ルカニすんのたいへんよ」
東京都・関口あきひこ

オレ「カメラ買っちゃった」
ダチ「お！　ちょっと貸して」
オレ「それ村正だから、オマエじゃ使いこなせないよ」
ダチ「いいじゃん。オレたちアダプターだろ、オマエCDロムだろ」
埼玉県・連射パッドアツシ

先生「A.C.を下げたほうがいいと思いますが」
母　「Bボタンですわ」
先生「しかし、今学期のステータスもこのようにみつも落ちてますし、期末のスコアも最悪です」
母　「このクソゲーが！」
オレ「石化しちゃって…」
母　「キングスナイト！」
オレ「呪文がちがいます」
神奈川県・大門和彦日本一
♨このテのネタって腐るほどきてる。もっと新鮮なのを送ってちょんまげ。



茨城県・勇者アラン



神奈川県・1UPきのこ

今号のキキチガイ　Hello➡太郎
外人のB先生が英語の時間に「Hello！」というと、うちのクラスの3人の太郎が「ハイ！」と返事をして席をたった…。5秒後3人は赤面し、大バクショーのなかをさけるように席についた。　愛媛県・CAR－2　♨発音悪いよ、先生！

Lor金子：今、WIZIIIをやってる。サンプルだけどね。今日「しんじんのいし」というアイテムをみっけた。これを使うと新人が常連になれるのだ。なんてウソさ。バイなら。

ピテカントロプスになる日も〜近づいたんだよ〜♪





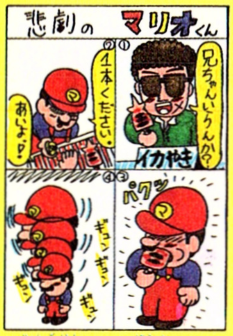
🔘東京都・関羽でし

♨そんなときは、すかさず〝ときのすな〟を使うとイイかもしんない。



🔘沖縄県・なすか

♨「わかんない」といってはいるが、お下品ネタだってわかってるじゃん。



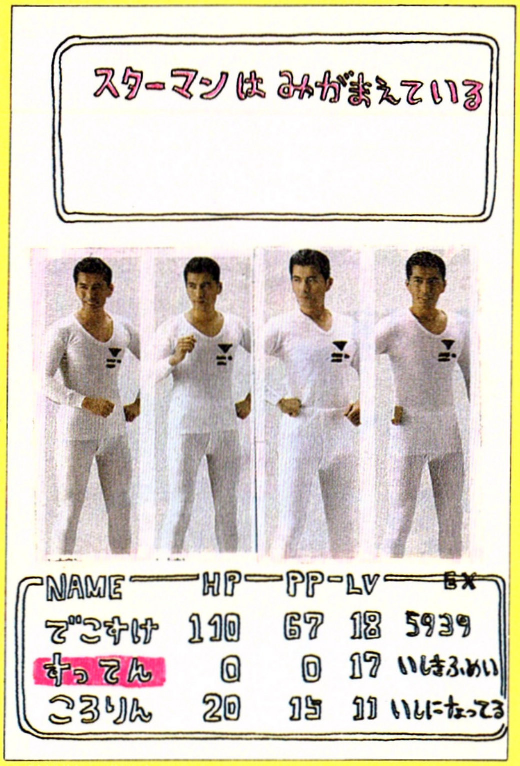
🔘兵庫県・ゆい坊太

♨あとひと口食べたら死にます。マリオの悲しいサガです。



🔘静岡県・テドンかつどん

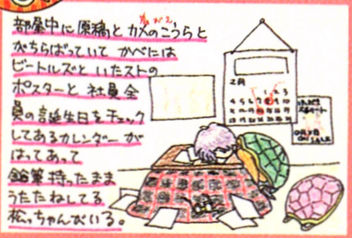
♨はじめてのときはマジでドキドキしたもんな。テトリス。



🔘熊本県・椿智毅

♨あはははっ! ひさしぶりの大爆笑ネタだぁっ! もんくなしだね。つーワケで、智毅くんには最高得点10点をあげちゃおう!!

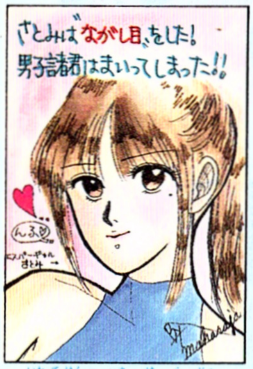
松っちゃんの部屋



🔘東京都・ゆかりべまりこ

わはは、かなりいいとこついているっ! カメのこうらには、はっきり言って負けたぜっ。ところでまりこちゃんワシんち見たことあるんかい。やけに詳しいけど。クレーム出すとすりゃあ、ディーテールにこだわってほしかったな。こうらの絵柄とかさ〜。こうらは沢山もっとる。普段着じゃろ、それにディスコなどに着ていく一張羅のラメ入り、冠婚葬祭用の黒こうらなどがあるんじゃ。カレンダーは、誕生日のほかに大嫌いな給料日にも丸がついとるぞ。

必本かばあガール



🔘岩手県・MAHARAJA

♨だからぁ、エスパーギャルとさとみちゃんはぜんぜん似てないでしょって! あんなにスタイルよくないぞ。とくに、胸のあたりが一番似てない。おっと、ここまでいうとくるぞ、デスの書が。

当選者発表

ジョッカーくんバッジの当選者は、抽選の結果、三重県のNARYUTAちゃんに決定。ちなみにポイントのほうはナシよ。

FC座右の銘

AIも 攻撃の誤り
神奈川県・ジョッカーアキラ

むなしいな トイレの中で エンディング
(魔界塔士Sa・Ga)
大阪府・虎那魅兼人

食う子は育つ
(魔界塔士Sa・Ga)
香川県・おげれつ大百科

最終面 一声かけて 鍵かけて
(グラII・実体験)
栃木県・下野思川

あとは 田となれ 畑となれ!!
(大地くんクライシス)
富山県・石黒裕司

命、くれない?
(メガザル)
愛媛県・CAR—2

今号のキキチガイ 体調が悪い➡大腸が悪い

親父「おう、お前そんなに体調が悪いんか?」オレ「大腸? イヤ、ウ◯コはちゃんと出てるよ」。
大阪府・アッポーネ ♨虫は混じってないかい? つーことでこのネタ、投稿者の父上の作品である。

BROWN SUGER赤松:この本が出るころはストーンズ来日公演の真っ最中。もちろん、オイラも見にいっちゃうのさ! 今から2月17日が楽しみでしょーがないぜ!!

♪白いハガキのJ(ジャングル)に今日も嵐が吹き荒れる

THE対決ダイジェスト



♨サ・ガのスライムの顔をよ〜く見てみよう。ひとつ目じゃなくて、缶のフタをくわえてるように見えるぞ。口はあったのだ!?

➡秋田県・工藤工



♨うるる、かわいそうなマーニャちゃん。第四章はタイトル変えて『フーテンのマーニャちゃん・おどりこはつらいよ』だね。

➡北海道・ゆーきゃん



今号のメインイベント！

ゆうかい犯 VS 料理店の見習い店員

〈判定〉さらわれて(皿割れて)、見習い店員の負け！

➡愛媛県・CAR－2

♨ベテランの店員だったら逆に、コテンパンに誘拐犯を料理して炒飯にしちゃうんだろな。

鈴木さん VS 田中さん

〈判定〉鈴木(頭突)で、鈴木さんの勝ち！

➡三重県・風来坊

♨田中さんは、鈴木さんに歯が立たなかった……

ドラクエⅣ VS 星 飛雄馬

〈判定〉ぼくは、ドラクエⅣが欲しかったので、星、勝った！

➡島根県・けんじゃくん

♨欲しいけど八千五百円は高いですたい!!(貧乏な左門豊作)

行く人 VS 帰る人

〈判定〉帰る人のサヨナラ勝ち！

➡愛知県・かどやん

♨早い話がいわゆる勝ち逃げってヤツかい？

パン VS ラーメン

〈判定〉長期戦！ おおっと、伸びてしまいラーメンの負け！

➡静岡県・テドンかつどん

♨ラーメンとパンもいいけど、俺はやっぱりヤキソバパンだな

マイレージシステム お笑いのエリート達!!

やっとほとんどの人が2回以上載ったことある人ばかりになってきた。これこそ"成績優秀者一覧"という感じがしてウレシイぞ。ここに名のない人も、ガッツで投稿してエリートになろう。

今までの総ポイント

★1位……23P
三重県・風来坊

★2位……21P
東京都・船津歩

★3位……18P
愛媛県・CAR－2
神奈川県・元万吉

★4位……17P
茨城県・サクセス

★5位……16P
静岡県・ジョッカーアキラ

★6位……14P
静岡県・テドンかつどん
兵庫県・はあくんだよ

★7位……13P
愛媛県・デトロイト

★8位……12P
愛知県・かどやん
神奈川県・かるなばる
三重県・勇武僧魔

★9位……11P
京都府・めらぞーま
島根県・けんじゃ君
東京都・ゆかりべまりこ

★10位……10P
熊本県・椿智毅
秋田県・奄美大島工事中
宮崎県・望月いおり
沖縄県・なすか
東京都・関羽でし
茨城県・広目天政宗
京都府・岩崎プル
埼玉県・くっきい

★11位……9P
東京都・酸斗配夢
栃木県・湊きゃろる
千葉県・長沼沙織
愛媛県・安心NTT

♨12位以下には120名の皆さんが在籍中。ガッツで10位以内に入ろう!!

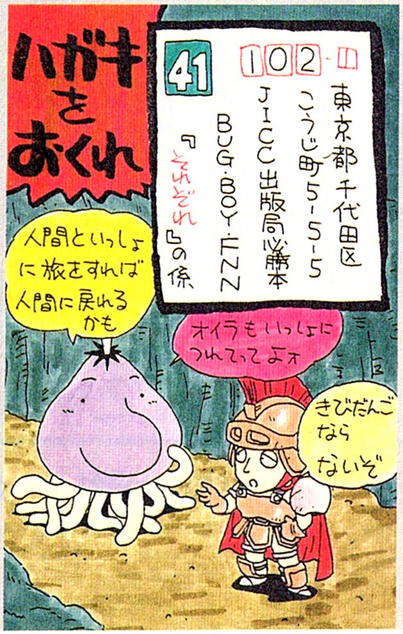
★コーナー別基本得点★

コーナータイトル	得点
投稿写真ジャーナル	5
流行語ウイザードー絵ネタ	5
流行語ウイザードー文章ネタ	3
対決ダイジェストー絵ネタ	5
対決ダイジェストー文章ネタ	3
キキチガイスペシャル	5
今号のキキチガイ	2
へんなもの発見伝ー優秀	5
へんなもの発見伝	4
紙コンアトランダム	5
好き嫌い物語	3
FC座右の銘	2

♨前回2位の風来坊、船津を抜いて1位になった!! とは言え、風来坊は今回3点追加したのみ。3位のCAR-2、元万吉がぐんぐん追い上げてるぞ。前号で離れていた2位と3位の間もあとわずかなのだ。今号の注目株はテドンかつどん。11点追加で一気に6位だ!!

★★★募集★★★

おかPハガキが書けたなら、さっそくFNNまで投稿しなさい。掲載された人全員に参加賞のハガキを差しあげましょう。ただし、参加賞の発送は半年に1回くらいなので、かなり時間がかかるぞ。気長に待ってね。





FAMICOM FAMILY
すごい
発明品(ゲーム)ができたナリ!
奇天烈大百科
今度の発明品は興奮するナリ!
ワクワクするナリ!
おぬしもいっしょに冒険の旅に
出かけてみるナリか?
摩訶不思議な世界を紹介するナリよ!
2月23日発売
ファミリーコンピュータ™用カセット
キテレツ大百科
¥5,900(消費税別)
ROMカセット
1M+1M
エポック社
ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。
C 藤子・フジテレビ・旭通信社
C 1990 EPOCH CO., LTD.

メガドライブクラブ

MEGA DRIVE CLUB

VOL.31　　文責：成沢大輔

今号のSPECIAL ISSUE

3Dの最高峰を行く アフターバーナーII



そろそろサードパーティのソフトが目立ってきた。今回紹介する「アフターバーナーII」と「重装機兵レイノス」は両方ともサードパーティのソフトだ。この調子で頑張ってほしいもんだ。まだアクション系統のゲームばっかりだけど、いずれはオリジナルのRPGなんかも出てくるだろうね。楽しみは広がる――。

MDC Head Line

●メガドライブ版「三国志」を開発中。
光栄の大ヒットSLG「三国志」のメガドライブ版が現在製作中。セガのオリジナルシナリオも入っているらしいが、どういった形態なのかは現時点では不明。
●新規サードパーティの発表が近日中にあるらしい。

今月発売のメガドライブソフト

ソーサリアン
■2月24日発売　■セガ　■¥7000(税抜き)

アフターバーナーII

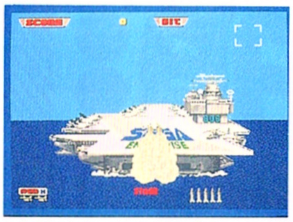
電波新聞社
3月20日発売
¥6900(税抜き)

このゲームに関しては四の五のいってもあまり意味がない。一目瞭然、動いているソフトを見れば誰でも驚きの声を上げるはず。という訳で今回はいくつかのステージの名シーン集ともいうべき構成にしてみた。ご堪能あれ。



◆ミサイルで切り抜けて全23ステージを飛べ

空母「セガ・エンタープライゼス」を飛び立ち、敵の防衛線を突破すること――それがキミと愛機F―14XXに課せられた使命だ。近距離攻撃とミサイルロックオンのためのバルカン砲と、高性能の空対空誘導ミサイルで次々と現れる敵をたたけ！　また、追尾してくる敵には加速、減速と回転を使い、振り切れ！　全23ステージ、EASYランクでもクリアするのはかなりのテクニックが必要だ。



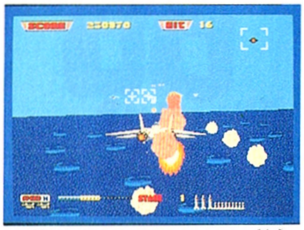
←テイクオフ!!　白煙吹き上げてF14―XXは飛び立つ。任務遂行目指して！

STAGE 1

出だしのステージであるからして難しくはない。左右後方から飛んでくる敵をバルカン砲で倒し、前方の敵は照準ロックの練習台。素早くロックオンしてミサイルを発射！　しかし油断していると敵のミサイルが飛んでくる。最後の編隊も軽くいなそう。



↑バルカン砲で破壊する。ロックオンしたらミサイルを撃とう



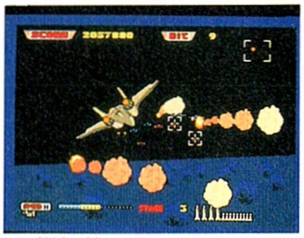
↑割とロックオンさせやすい。即座にミサイルを。近づいてきたら回避

STAGE 3

始まってすぐ補給機がミサイルを50発チャージしてくれる。
ここから敵は編隊ばかりになる。さまざまなフォーメーションを組んでくるので対応は迅速に。敵機数が増えるのでロックオンの回数も増えるが、無駄なミサイルを撃たないように気をつけたい。



↑ミサイルチャージはほぼ2面ごとにある。フルオートだ



↑敵数が多くなってくるが、ミサイルの撃ち過ぎに気をつけよう

STAGE 6

円のようなフォーメーションの敵や、ステージ2以来の左右後方敵などが現れるが、何といっても脅威なのが真後ろから現れて追尾してくる敵機だ。「THE ENEMY」の声が聞こえたら加速ボタン2回押しで急速離脱。前方のミサイルに注意。



↑正面にいるのは4機の分離編集。ミサイルが高速で来るぞ



↑後方から敵機が来た。前方のミサイルに注意しながら加速で振り切れ

STAGE 8

ボーナスステージである。随所にあるキャンプ、倉庫、鉄塔、トラックを破壊していこう。岩と岩との間を抜けていかなくちゃならないので、スピードはもっとも遅くしていくように。自機はできるだけ地面に近づこう。簡単そうだけど、岩にぶつかりやすいのだ。



↑ちょっとのコントロールミスで岩柱に当たる。小さく動かすのがコツ



↑最後には岩柱はなくなる。あとは片っぱしから破壊するのみ

STAGE 9

ミサイルチャージのあと、いきなり聞き慣れない音声合成が入ってきたかと思ったら、なんと追尾ミサイル。これも加速と回転で脱出しよう。

敵フォーメーションでは、1機に見える敵機が、近づいてくるといきなり4機に散開するパターンがある。これが恐ろしい。

↓自機の後ろに注目。ミサイルが追ってきているのだ。これも加速でかわしましょ



↑おっかない4機編隊。ちゅうちょしているとミサイルが！

STAGE 12

散開フォーメーションに横1列6機というパターンが入っているが、ステージ11あたりとくらべてみると、そんなに難しくはない。ミサイルの方向を割と簡単に見切ることができるんだよね。息抜きというにはちょっと苦しいけど、少しは楽できるかも。追尾する敵も少ないし。

↓敵のフォーメーションが複雑になってきた。ロックオンは迅速に



↑ミサイルをかわすのが実にスリリング。敵機も目の前にいておそろしいことこの上ない

STAGE 14

えんじ色の敵機が自信満々に突っこんできて、ミサイルを放ちながら近づくとくるりと1回転する。つられてはならない。遠距離でロックオンできなかったら、さっさと見切りをつけてミサイルかわし体制に入るべき。横1列9機編隊なんてのも登場する。せめて2～3機は破壊したい。

↓かなり正確に飛んでくるミサイル。これが途切れる事がないんだからたまったもんじゃない

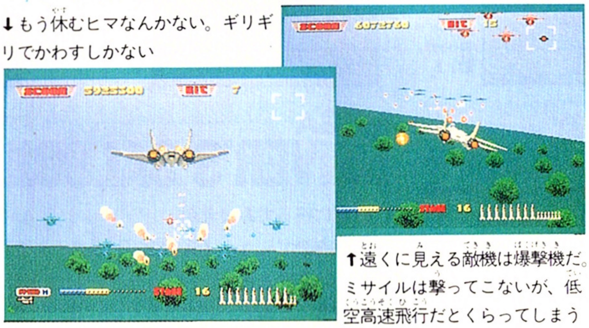


↑横一列に敵機が並んで攻撃してきた。が、やられちゃしょうがない

STAGE 16

違う色の機の編隊が同時に2部隊現れるという実におっかないパターンがある。でもその分ロックオンしやすいので、撃墜数は増えるはず。それぞれの編隊のパターンをつかんでおかないと、いきなりやられてしまう可能性があるので、しっかりおぼえておきましょ。次はボーナスステージだ。

↓もう休むヒマなんかない。ギリギリでかわすしかない

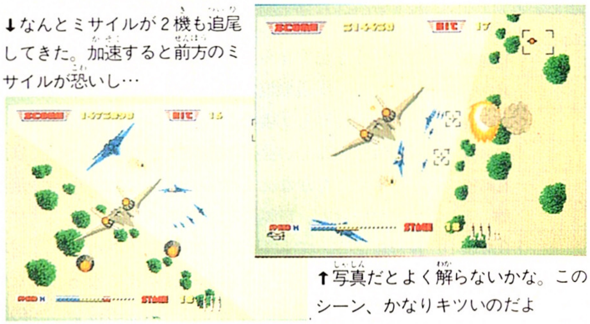


↑遠くに見える敵機は爆撃機だ。ミサイルは撃ってこないが、低空高速飛行だとくらってしまう

STAGE 18

ここから先は終盤戦。いよいよ敵の攻撃はシビアになり、画面中ミサイルの嵐になる。もちろん追尾敵の数も増える。ステージ18はミサイルだけだが、ずっと敵機に追い回されるなんてことも……。スピードが速くてプレイのしがいはあるけど、かなり難しいので、一瞬たりとも気が抜けないのだ。

↓なんとミサイルが2機も追尾してきた。加速すると前方のミサイルが恐いし…



↑写真だとよく解らないかな。このシーン、かなりキツいのだよ

ALL ABOUT AFTER BURNER II

タイトルも回転

このゲームの忠実な移植はタイトル画面にもしっかりと表現されている。まずⅠのタイトルが回転して出てきたと思ったら、すぐミサイルで打ち砕かれ、Ⅱのタイトルが表示される。しかも容量を多く使いそうな回転をしながら……。それだけを取っても感心する出来映えなのである。





↑けっこう迫力ある「II」の回転なのである

デモの1枚絵

タイトル後、デモ画面に入るのは当たり前のことであるが、実際のプレイデモに入る前にモノトーンで1枚絵のグラフィック画面が出る。戦闘シーンであったり、パイロットの表情であったり、何枚ものパターンがある。これが結構カッコ良くて気分を盛り上げてくれるのであります。

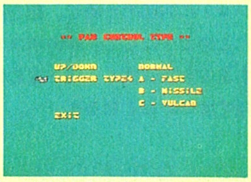




↑奥の機はちゃんと動く。この1枚だけだけど

OPTION

オプションモードの中に「CONTROL」というのがある。これはボタンの配置を変えるものだが、4パターン目は自動発射のバルカン砲を手動に切り換えることができるようになっている。その分、減速がなくなったが。



ジョイパッド

X68000用のジョイスティックとは大巾に異なるフォルムのXE-1APは、付属のパッドを2回りほど大きくしたサイズのジョイパッドだ。アフターバーナーIIが最初の対応ソフトだ。（3月20日発売予定、価格未定）

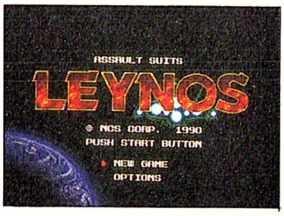


つくづく感心させられる出来

リアルな戦闘機のゲームがあまり好きじゃなかったこともあって、業務用はさほどのめりこまなかった。しかし、メガドライブ版をあらためて見せつけられると、好きとか嫌いとかいう気持ちがふっとんで、ただもう圧倒されるばかり。これほどのゲームが自宅でプレイできることを実にうれしく思うのであった。

重装機兵レイノス

——メサイヤ／3月16日発売／¥6200(税抜き)



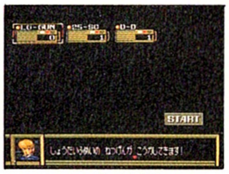
◇ストーリー性を強く押し出したスペースアクション

メサイヤの第2段は宇宙を舞台にしたSFアクションゲームだ。とはいっても単なる横スクロール&アクションのような単調なものではない。各面には固有の目標が設定されており、それをクリアしていくのだ。ステージエンドにボスキャラが出るだけじゃないのだ。それだけにしっかりとしたストーリーがあり、他のアクションゲームとは一線を画している。

また、ディテールへのこだわりを感じさせるグラフィックは、多少キャラが小さいという弱点を補っている。SFっぽい雰囲気が好きな人向けだね。



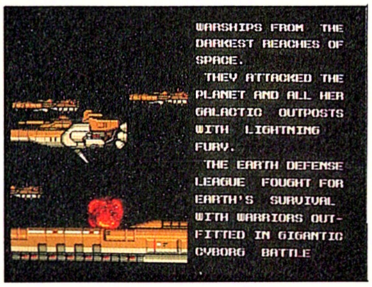
↑ステージ1のタイトル。ストーリー展開があるゲームらしさがある



↑ステージ開始直後のメッセージシーン。目標などが表示される



↑敵とのバトルシーン。何種類かある武器をうまく利用して進んでいこう



←デモ画面。派手とはいい難いけど、なかなかのアニメーションである



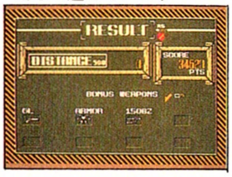
→白いのが自機、緑が敵機。茶色は味方の軍だ



↑最後目的のメッセージ。ここでは敵の攻撃艦をなるべく遠くで撃沈させること



↑攻撃艦接近！　攻撃力の強い武器でひたすら撃ちまくれ！　ライフに注意



↑ステージクリアでボーナスポイントが加算され、それに応じて武器が増える

◇各ステージの目標設定が、SFゴコロをくすぐってくれるのだ

最初はガニメデ（水星の衛星）にある基地から始まる。それが右上の6枚の写真だ。このステージ1は最後に出現する大型の敵艦を破壊することが目的だが、2、3以降は異なってくる。ステージ2は「脱出」。ガニメデから脱出のため、シャトルの発着基地へといく。ステージ3は「大気圏突入」。地球の大気圏へ突入寸前、敵編隊が出現。シャトル防衛のために、敵を迎撃する。

このようにして、敵のボスを打ち倒すまで物語は続く。先へ進むほど一筋縄ではいかなくなるぞ……。

これまでのメガドライブのアクションゲームにあった「大きいキャラの派手なアクション」とは反対の方向にあるものの、渋いディテールが奇妙な面白さを感じさせてくれる。普通のアクションゲームに少々食傷気味だった私に新鮮さを感じさせてくれた。





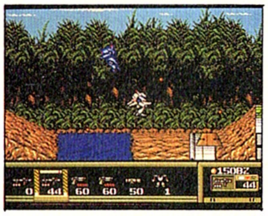
→こんなドラマチックなシーンもあるのだ



←銀の機体はバーサット。もちろん自動援護機だ。



↑シャトルを援護しながら自軍を救出　←シャトルがダメージを受けすぎても×



←ステージ4になるともう敵の攻撃はハンパじゃない

MEGA DRIVE CLUB
一押し情報!!　アメリカでのメガドライブ状況は？

今回はちょっと気分を変えて、アメリカでのメガドライブ（GENESIS）について話してみよう。

さすがにNINTENDOの牙城はゆるがないが、同時期に発売されたPCエンジン(TURBO GRAPHICS）よりは好成績らしい。中でも大魔界村(Ghaulis Ghost）は50万本級のヒットになった。その状況を反映して、サードパーティの参入も活発のようである。

以下の表は3月以降の予定リストだ。

Herzog Zwei	SEGA
Phantasy Star II	SEGA
Super Basketball	SEGA
Arcade Power Stick	SEGA
Ghost busters	SEGA
Crackdown	SEGA
E-Swat	SEGA
Michel Jackson's Moonwalker	SEGA
Super Monaco GP	SEGA
Hard Drivin'	TENGEN
Hard Yardage	ACTIVISION
Klax	TENGEN
Paperboy	TENGEN
Roadblasters	TENGEN
Shove It	DW
Skull & Crossbones	TENGEN
Target Farth	DW
Tongue of the Fatmam	ACTIVISION

MEGA……メガドライバーズサロン
DRIVER'S SALOON



一気に行ってみようか。

京都府のてらさん「光栄の『信長の野望』は発売されないのでしょうか」どうやら「三國志」が出るらしい。SLGファンは続報に注目！　北海道の小笠原満吉くん「メガドライブのすべて2を出すならこんな事をやってほしい。①周辺機器など、今後に関する未来像の話し②裏技の公開③スーパー大戦略の難しい面の攻略法などです」すべてをかなえられるかどうかわからないけど、御期待にはなるべく応えましょう。でも①に関しては少々あやしいんだよね。モデムの発売も夏になっちゃったし……。マイペースなのはいいけど、うかうかしてると時代から取り残されちゃうぞ！　兵庫県の西沢勇人くん『春のメガドライブソフトで注目なのは『アフターバーナー』と『エアダイバー』、それに『ファンタシースターIII』かな』前の2作はスピードのアフターバーナー、空戦のエアダイバーといったところでしょう。ファンタシースターIIIはイマイチ良くわからないけど、グラフィックの感じはヴァーミリオンに近いような気がしたが、3Dダンジョンの有無はまだ不明。

ちょっと急ぎ足すぎたかな。でもこの調子で次回も行くぜ。よろしく！

Gilgamesh's Tavern Club

ウィザードリィ 友の会





投稿のネタ26分類

A．思い出	N．スクープ
B．攻略法	O．生態図鑑
C．裏ワザ	P．言葉遊び
D．イラスト	Q．評論
E．写真	R．俳句・短歌
F．感想	S．笑える話
G．成功例	T．悲しい話
H．失敗談	U．こうして欲しい
I．新発見	V．意見
J．質問したい	W．データ
K．答えてあげます	X．企画
L．私の出張	Y．お知らせ
M．パソコン情報	Z．その他

本誌の特集ページで「ウィザードリィIII」の新たなる情報が、わずかずつ明らかにされていく。中でもいちばん華やかなのはモンスターたちだろう。まだ剣を交じえたことのない魔物たちが、動物図鑑さながらに並んでいる。まるで、爬虫類のページを恐る恐るのぞくように彼らをながめるのである。

I-155 不確定グラフィックについて

●最近ウィザードリィをプレイしてであることを発見しました。てっとり早く言うと、レベルを上げすぎるとモンスターの不確定名が出ません。

しかし、少人数パーティの場合だと不確定名の場合もあるので、メンバーの合計レベル数で出るか出ないかが決まるようです。

(福岡県・フラスニール)

レベルとともに視力が上がったのか、暗闇に慣れたのか、モンスターが友達のような存在になったのか…。

H-156 全てが消えた後、不思議なことが

●VOL. 3のけー君の意見を読んで、「そんなアホな」と笑ってた私ですが、現実にそれが起こってしまいました。本を読んだ後、ウィザードリィをプレイしていたときのことなんですが、パッと明かりが消えたんです。げげっ、停電だ!! と思い、あわてててスイッチを切り、再び電気がつくのを待ち、電源を入れなおすと、メッセージが…。「バックアップデータにエラーがあります」「データのしゅうふくができません」

げーん!! …キャラクターが全部消えている一っ。とーぜんボルタックもパァ。キャラはターボファイルに入ってたから何とかなったけど…。

泣きたい気分で、いつものように10Fに行き、出て来たグレーターデーモン、L8ニンジャ、ナイトストーカーの軍隊と戦って、?よろい、?たて、?たて、と手に入れたんです。で、調べると、2つ目のたてが、なんと「さえのたて」!! 一体これは? 8Fで見つからなかったものが、なぜに10Fで? やはり、カセットの中に神様がいて、私に「あんまり物持ってるといかんよ」と教えてくれたのでしょうか? (神奈川県・ニャアくん)

かと言って、マネしないように。損しても知らないよん。ところでバックアップが消える話を最近よく聞く。静電気のせい、って話もあるよ。注意ね。

V-157 どうせGBにするならば…

●ウィザードリィのゲームボーイ化は基本的には反対だけど、ゲームボーイ用のターボファイルなんかができれば大賛成です。なぜかと言うと、

①ウィズがゲームボーイで出れば、当然屋外でプレイする。だからもしかしたら思いもよらないことが起こってデータがとんじゃう危険がある! (室内でプレイしたってとぶこともあるけど) そして、そんなときにターボファイルの出番な訳です。

②そのターボファイルがファミコンと互換性を持っているものなら、ファミコンのキャラクターを移して、屋外でヒマな時にいつでもプレイ! である。

とゆー以上です。ところでゲームボーイ版ウィズのセレクトスイッチに面画・線画のセレクトは入るのだろうか。あっても変わらないと思うけど。

(東京都・L330 SAM)

ターボファイルのアイデアはすぐれものだ。ゲームボーイ化の意見も次第にくっきりしてきたようだ。

Z-158 宝が欲しけりゃ金ですよ!?

●金の斧と金の指輪はアイテム集めに持っているだけで効果がある、という話ですが、それはその2つが金だからなのではないでしょうか。そうしたら金のメダリオン、金のアィアラなどもひょっとして…。僕はまだ試してみていないんですが、どうなんでしょうね。

(茨城県・ともかず)

ここのところ、宝箱の話題がダントツに多い。ところで、「II」って金のアイテムがこんなにあったのか。

V-159 「II」の"通過の儀式"について

●ウィズIIの通過の儀式についてひとこと。"僧侶"の子孫っておかしくありませんか? やっぱり子孫のいる僧侶はみんな破戒僧なわけですね。

(兵庫県・橘ゆりく)

うっ、生臭い…。と言いつつも全く同じ意見がもう1つ届いてますとさ。

I-160 立体的に迷宮を見てみれば…

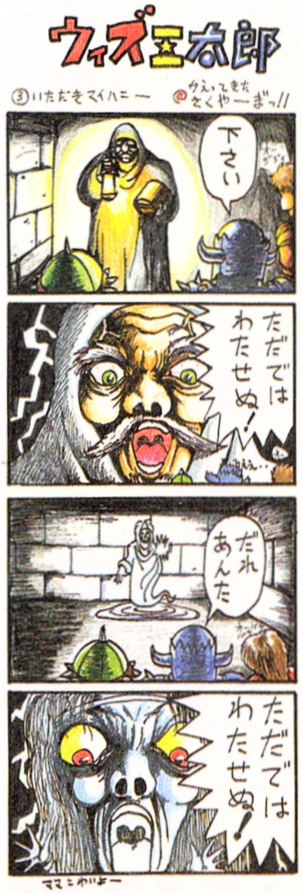
●「II」の6Fの中央の9マスの空白は火山の火口では? という話がありましたが、では、その下5Fのその地点には何があるか知っていますか? なんとエンジェルのいる玄室であります。ひょっとして火口と思われる所は天界と迷宮を行き来する通路だったりして。

(新潟県・グレたでーもん)

5Fから空が見えたりとか…。



群馬県・打鐘



Wizardry

PC Engine club VOL.53

そろそろ春の新作が気になる季節だね。タイトルを見てるとワクワクしてくる。今度こそ、期待を裏切るヤツが1本もなければいいな、と思う。さあて…。

NEW SOFT IMPRESSION

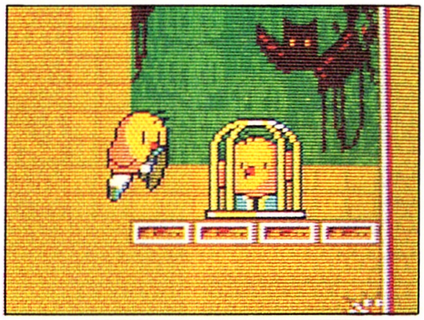
ニュージーランドストーリー

かわいいキャラにダマされる!

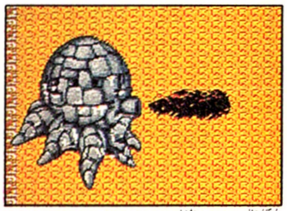
広く青い海に浮かぶノースアイランド。島には自然動物園があり、おおぜいのキウィ（果物じゃなくて、鳥の方ね。鳥って言っても、ヒヨコではないのだぞ。だちょうの仲間の走鳥目で、ニュージーランドの森林に住む夜行性の鳥なんだ）たちが、平和に暮らしていました。ティキとガールフレンドのピュービューは、とっても仲よしのカップルです。ところが、ある日、幸せいっぱいのキウィたちを悪夢が襲ったのです!! 南氷洋からやって来たヒョウアザラシが、ピュービューを始め、数匹のキウィたちをさらって行ってしまいました。ヒョウアザラシは、ノースアイランドとサウスアイランドを旅し、キウィを売り歩くハンターだったのです。はたしてピュービューたちは無事なのでしょうか？ ティキはピュービューと仲間を助けるために旅立つことを決意しました。しかし、キウィは、空を飛ぶことができません。ティキは風船に乗って行くことにしました。ティキは自然動物園をあとに、大空へ飛び立ちます。さぁ、これからは、キミがティキの冒険の旅を創っていくのです。

てのが、ニュージーランドストーリーのBGストーリーだぞ。童話ちっくな設定、かわいいキャラクター、メルヘンちっくなグラフィックと、とっても女の子ウケしそーなアクションゲームなんだよね、これ。ほとんどの敵キャラは、触れてもだいじょーぶだし（トゲのある敵キャラは、触れるとアウト）。

でもねぇ、ムズいのだ。制限時間はあるし、トラップもあるし、敵は多いし（とーぜん攻撃を受けたらアウトだからね）、見かけのソフトさにダマされると、痛い目に会うことになるのだ。



←主人公のティキと、捕われのキウィ（ピュービューじゃないよ）



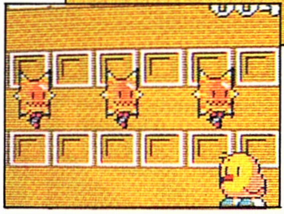
↑ラウンド2のボス、岩ダコ。弱点はスミを吐く口(?)だぞ



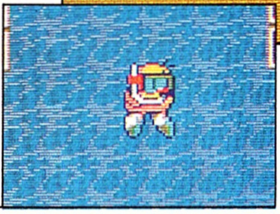
→タイムアップキャラ。無敵である



→ブーメランカーウィング（な、長い！）



←触れるとアウトのブリックリー



←ティキは、水泳も得意なのだ

アイテムだってあるもん

敵を倒すと必ずアイテムが現れるんだ。何が出るかはランダムだけど、必ず出るってのは、何だかウレしくなっちゃうよね。

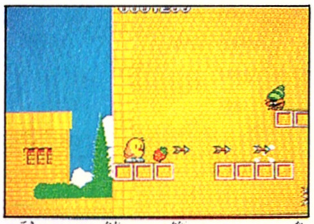
さて、出てくるアイテムには“攻撃アイテム”“パワーアップ・アイテム”“フルーツ”の3種類があるんだ。

攻撃アイテムは武器。弓矢はスタートから持っている武器で、左右に撃てるが貫通力はない。爆弾は左右斜め下へ投げられる。もちろん爆発してダメージを与える。レーザーは、左右に撃て、フロア、敵を貫通する。

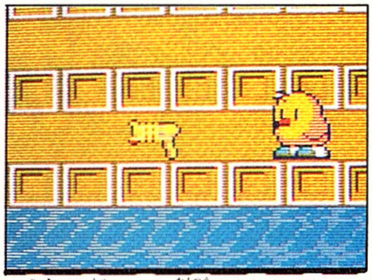
パワーアップ・アイテムは、ティキの移動に関係あるものが多いんだ。ターボは、ティキのスピードがアップする。ジョイスティックは、風船に乗っているとき、方向キーだけで8方向にコントロールできるようになる。1度、風船から降りると無効になっちゃうけどね。タイムは、敵の動きを一定時間ストップする。

フルーツは、得点アイテム。イチゴ、ブドウなど、300～8000点のボーナス得点が入るんだ。一番ポイントが高いのは、もちろんキウィ・フルーツだ。

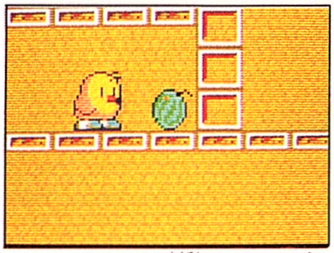
やはり、攻撃アイテムはレーザーが使いやすいけど、地形によっては爆弾がいいし、敵がゴチャついている場所でターボを取ると、思わず敵弾に突っ込むなんてこともある。アイテムは一長一短ってことも覚えといてね。出たら、何でも取るなんて愚の骨頂なんだからね。



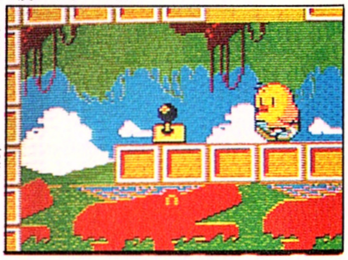
↑敵キャラを倒すと、必ずアイテムに変わる。なんとなく得した気分になれる



↑武器は3種。これは貫通するレーザー。いちばん使いやすい武器だ



↑フルーツはボーナス得点になるんだ。最高点はキウィの8000点だ



→方向キーだけで風船がコントロールできるジョイスティック

⊙トラップいっぱい

ニュージーランドストーリーでは、ほとんどの敵に触れても、ティキがやられることはない。このことについて、考えてみる。ちょっと見ると、このゲームがルーキー向きの楽勝ゲームに思えるのも、かわいらしいグラフィックと、このことがあるからみたいだ。

ところがどっこい（うーむ、ほとんと死語であるな。意味が分からん奴もいるかな？）、かなりムズいんだよね、このゲーム。実は、マップがけっこうイヤらしーんだ。

触れるとアウトのトゲトゲ、O_2ゲージがE（エンプティ、よーするにカラってことね。息継ぎができればいいんだけどね）になると溺れ死んじゃう水中、吹き矢を吹く人形、ティキが流されちゃう滝、動くフロアなどなどなど。あちこちに仕掛があるんだよ。マップは最大で4×4画面あるんだけど、こうなるとほとんど迷路。制限時間（制限時間をオーバーすると、無敵のタイムアップキャラが登場するのだ）を気にしつつ、あっちウロウロ、こっちウロウロってことになる。ときには、目の前に捕らわれの仲間がいるってのに、ぐるっと迂回してこなきゃいけないこともあるし…。

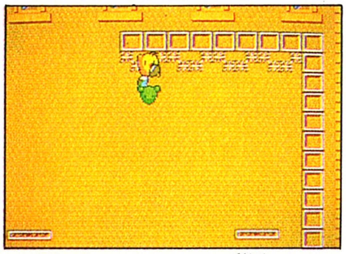
とにかく、まず画面をよく見ることだね。特に風船を使ってるときには注意してね。ほんと、あっちこっちにトゲトゲがあるからさ。天井のトゲトゲで風船が割れて、哀れティキは床のトゲトゲの上…なんて悲劇は避けたいもんね。

こうもいろいろトラップがあると、つい慎重になっちゃうんだけど、あまり時間をかけるとタイムアップキャラがティキを追っかけてくるし…。うーむ。やはり、パワーアップ・アイテムのターボには気をつけなきゃね。絶対に取らない方がラクに進める場所ってのがあるからね。

まぁ、トラップに引っかからないコツは画面をよく見ることだろうね。



←壁に埋め込まれた人形が吹き矢を吹きまくる。タイミングが大事



↑風船に乗っているときは、天井のトゲトゲに注意してね



↑動くフロアだ。ヘタにアイテムを取りに行くと命取りになるぞ



↑長時間水中にいると、ティキは溺れてしまう。画面左下のO_2ゲージに注意



↑トゲトゲのフロア。足を踏み外すと、とーぜんティキは昇天します、注意

⊙風船がポイントなんだよ

ティキが空中を移動するためには、風船に乗る、あるいはぶら下がらなければいけないんだ。

もちろん、風船に乗らないとクリアできない場所も多いからね。

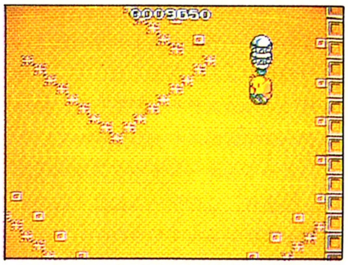
さて、風船を入手するには、2つの方法があるのだ。1つは、マップ上に置いてある場合だ。これは、そこまで歩いていって乗ればいい。気をつけなきゃいけないのは、その風船を撃っちゃうと、破裂して使えなくなっちゃうってこと。間違えて撃っちゃったら、ゲームクリアは不可能…なんてことはないから安心してね。風船が必要な場所では、必ず風船に乗った敵が出てくる。この風船を奪っちゃうのが、第2の方法なんだ。

風船には6種類あって、移動スピードや耐久力に差があるんだ。マップ上に置いてあるのが“気球型風船”、スピードは普通。あとの5種類は、敵から奪い取るのだ。奪う方法は、風船に乗る位置にティキが乗れば（あるいは、ぶら下がれば）OK。敵は勝手に落っこってくれる。

じゃ、敵の風船を紹介しよう。“小風船”は、上に乗るタイプで、ブーやウッドカーウィングが乗ってる。スピードは遅い。“大風船”は、上下に乗れて、スピードは普通。トゥタラ愛用。“鳥型風船”は上に乗るタイプで、スピードは速い。岩とびペンギンの愛風船。“復活風船”は上下に乗れ、スピードは普通。3回まで風船が復活（つまり、3回トゲトゲに触れてもだいじょーぶってことだ）するのだ。ファンキーブーが乗っている。で、一番強力なのが、“メタル風船”ね。上下に乗れるタイプで、スピードは遅いんだけど、破裂することがないんだよ。ニャボットが愛用している。

で、前にも書いたとおり、トゲトゲには注意しましょうね、ってことになるのであった。もちろん、敵が撃ってくる弾にも注意しなきゃダメだよ。繰り返すけど、風船が破裂して、トゲトゲの上に落っこちるなんて、ナサケないからね。

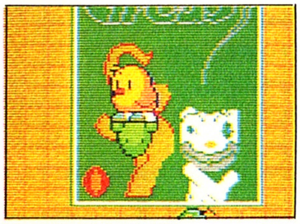
風船に乗っている場合、上昇する場合、Ⅰボタンを使うんだ。これも、うっかりするとトゲトゲの上の原因だから注意ね。うーん。パワーアップ・アイテムのジョイスティックが欲しいね。



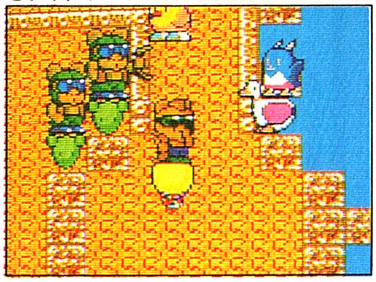
↑風船が必要な場所は、トゲトゲの山が多い。破裂しないメタル風船なら安心なのさ



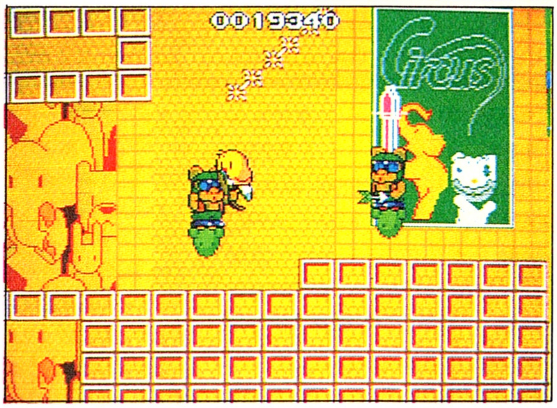
→マップ上に用意された気球型風船。よく流れ弾で破裂するんだ…



←いちばん入手がカンタンな小風船。スピードは遅めだけど、操作はラク



→風船を分捕るには、風船に飛び乗ればいい。敵は落っこちてお陀仏だ



←小風船、鳥型風船、復活風船の揃い踏み。どれにしよーかな？

⦿芸は身を助けるのだ

とゆーワケで、こーゆーゲームでは“指先のテクニック”がモノをゆーことも多いんだよね。とーぜん、ニュージーランドストーリーも、小手先が重要なゲームなんだ。

まず、ジャンプの高さ。これはＩボタンを押している長さによるんだ。このジャンプの高さ、大きさってけっこう重要なんだ。フロアは、下から上へジャンプすればすり抜けられるんだけど、上のフロアの上に足が上がらない限り、ティキはそのまま下に落ちてくるんだ。つまり、上のフロアにゴチャゴチャと敵がいる場合、ちょこっとジャンプして連射、下へ落ちる。これで安全に倒せるんだね。このすり抜けは、よく使うテクニックだから、自由にジャンプの高さを調節できるようにしておこう。

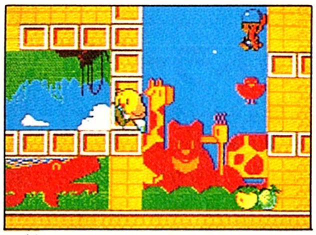
さて、風船に乗っているとき、天井のトゲトゲに触れ、風船が破裂してしまった。落下するティキ。下はトゲトゲのフロア…。こんなとき、あきらめるしかないのかってゆーと、決してそんなことはないんだよ。落下中にＩボタンを連打すれば、ティキは一生懸命羽ばたいて、落下速度を落とすことができるんだ。落下中に方向キーを左右に入れると、入れた方に流されるから、この間に安全な着陸地点を探すってワケさ。ま、全面ビッシリとトゲトゲが生えてるフロア、全然、まったく、カンペキに安全地帯がないって場所はないだろうしね。

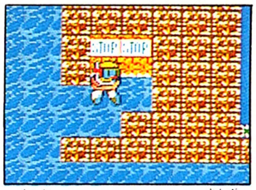
そうそう、風船って言えば、風船に乗っている（あるいは、ぶら下がっている）ときは、フロアをすり抜けることはできないから。ちょっと注意ね。

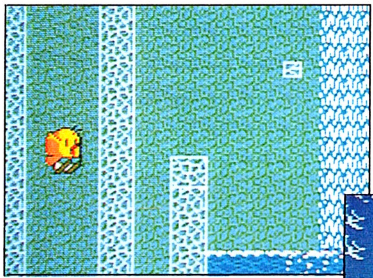
それから、水中にいるときは、武器が使えないからね。もっとも水中じゃ、イソギンチャクぐらいしか、敵はでないけど。ティキが、体を水面から半分出しているとき、IIボタンを押すと、斜め上に水を吐くなんて、鉄砲魚みたいなこともできるんだ。とーぜん、水を当てれば、敵を倒せるからね。



↑ティキの足が、フロアの上に出なければ、ティキは落ちてくる。敵が多いときは使えるテク


↑下からジャンプすれば、こんなことも


←長時間潜る場所には、息継ぎ用の空間がある


←落下するとき、Ｉボタン連打で落下速度を殺すことができるんだ



↓水中から頭だけ出せば、水鉄砲が使える。けっこう便利だよ、これ

後は…。そうそう、フロアすり抜けて上に昇ると、降りられないからね。すり抜けはよく考えて。じゃないと、くやしい思いをすることもあるんだぞ。どこでとは言わないけど…。

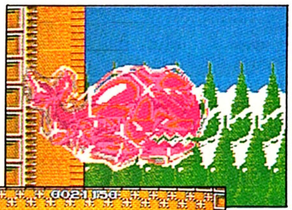
⦿たとえば“冷凍クジラ”

ニュージーランドストーリーには、４つのラウンドがあるんだ。で、それぞれに４つのステージがあって、最終ステージにはボスキャラが待っていると、とってもオーソドックスな構成だね。つまり、このゲームには４匹のボスキャラがいるってワケだ。

ラウンド１が冷凍クジラ、ラウンド２が岩ダコ、ラウンド３がメカ起き上がりこぼし、ラウンド４がヒョウアザラシ。で、今回は、とりあえず冷凍クジラさんにご登場願うのだ。冷凍クジラさんは背中から、潮の代わりに、雪の結晶をまき散らして攻撃してくるぞ。なんと！　氷に襲われた体は、攻撃してもダメージを与えられないのだ!!　じゃ、どーするかってゆーと、しばらく雪に当たらないよーに逃げ回ってると、冷凍クジラさんが近づいてくる。そこで、口から腹へ飛び込むのだ。胃の中で連射連射連射!!　これで楽勝。ただし、上から降ってくる“胃液”に当たるとやられちゃうからね。しっかりよけるのも忘れないでね。

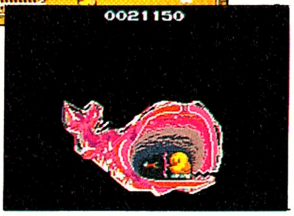
他のボスの弱点もサービスしちゃおか。岩ダコはスミ（途中でコウモリに変身するぞ）を吹く口。メカ起き上がりこぼしは、お腹のミサイル発射口。ヒョウアザラシは、背負ってる風船ね。体の方は無敵だから、攻撃してもムダなのさ。もちろん、ボスの攻撃はけっこうキツいから、がんばるんだよ。

最後に一言。マップの中にはワープ扉も隠されてるんだ。探してね。

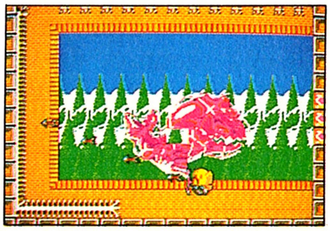

→ラウンド１のボス、冷凍クジラさんです


↑大伴昌司の怪獣図鑑もビックリ！　冷凍クジラさんの内部図解だ!!


←雪の結晶をよけまくる。攻撃はムダ



→クジラさんに飲まれたら、連射連射!!

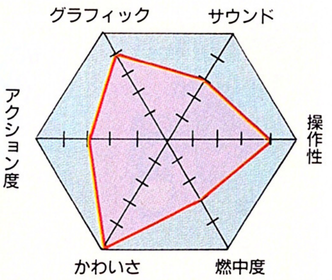

↑で、冷凍クジラさんをやっつけた。そうそう、腹の中では、胃液に注意してね

PLAYER'S DATA

メーカー……………タイトー
発売日…………………2月23日
価格……………¥6600（税抜き）
メディア…………Hu-CARD
容量…………………………3M
ジャンル……………アクション
面数……4ラウンド各4ステージ

文／北枕獲

４ラウンドの各４ステージで、全16面…かな？　敵はザコ16種、ボス４種、無敵のタイムアップキャラと全21種。アイテムは攻撃アイテム３種、パワーアップ・アイテム３種（？）、フルーツ６種、風船が６種。敵を倒すことよりも、いかにやられずにマップを抜けるかが重要である。敵つき迷路ゲームと言った趣が強いようだ。倒した敵がすべてアイテムになるのも、うまい処理だ。



一見するとやさしそーだけど、実はかなり歯ごたえがあるアクションゲーム。オリジナルはアーケードだし、パソコンにも移植されてるから、これが単なる“きゃー、かわいいっ!!　ゲーム”じゃないことを知ってる人も多いだろう。バカみたいに難易度が高いとゆーこともないし、誰でも楽しく遊べるゲームに仕上がっている。それだけに、上級者、マニアには物足りないか？

NEW SOFT IMPRESSION

ゴールデンアックス

メーカー	日本テレネット
発売日	3月10日
価格	¥6780(税抜き)
メディア	CD-ROM
ジャンル	アクション
ステージ数	6ステージ

文／外山鹿之介

つい最近メガドライブに移植されて話題になったばっかりのアーケードゲームが、いよいよPCエンジンにも登場だ。MDには劣るけどこちらもかなりのスピード移植である。しかもPC版はCD-ROMと言うことでアーケード、MDにはなかった演出も盛り込まれている。移植したのが、あの日本テレネットと聞いて思わず納得してしまう今日このごろ。

剣と魔法のアクションゲーム

と、言うわけで（なにが）、このゲームはCD-ROM版なのである。したがって（別にしたがってってことでもないが）システムを起動させると、オープニングデモが流れ始める。「お目覚め下さいデス・アダー様」全身重装備の鎧を着込んだ戦士の声に呼応する様に集まる蛇の群れ。やがて無数の蛇が巨大な人型を形造って行く。20年前ファイヤーウッド王国を滅亡に追いやった、破壊と殺戮を好む伝説の魔神、デス・アダーの復活である…。　てなかんじのビジュアルシーンがついている（声優さん達も有名どころが揃っているぞ）。プレイヤーキャラは３人の個性的な連中から１人を選択するのだ。残念ながら２人同時プレイは出来なくなっている（ウリの１つだと思ってたのに、もったいないなあ）。魔法も攻撃も平均的で使いやすい、バーバリアンのアックス・バトラー。もとはファイヤーウッド王家のお姫様、今や厳ついマッチョウーマン、ティリス・フレイヤー。150歳の老ドワーフ(つーても何歳から老人なのかしらんけど)、ギリアス・サンダーヘッド。それぞれ攻撃方法や使用する魔法などが違っているので自分にあったキャラクターを見つけよう。キャラクターを決定すると今度はキャラクターごとにビジュアルシーンがあり、エンディングもそれぞれ違っているのだ。もちろんこれらのデモはアーケード版にはないオリジナル要素で、CD-ROMの面目躍如といったところだね。アニメっぽくアレンジされたキャラ達は（やっぱり日本テレネットだなァ)、その手のファンの人達にはうれしいサービスなんじゃないかな？　又、BGMもアーケードにはないオリジナル曲が多数含まれていてCDサウンドを充分堪能できることだろう。



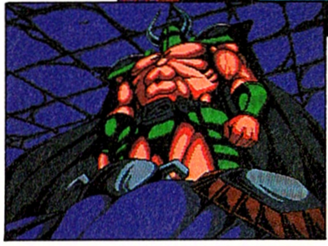
←すっかりテレネットナイズされたキャラクター達。君のお好みはだれ？



↓ギリアスの頭突き攻撃。伊達に150歳まで生きちゃいねーぜ。やるなジジィ



↑兜割りをかますアックス兄ィの勇姿であります



←ムキムキ筋肉がおぞましい魔王デス・アダー



↑ティリスの飛び蹴り。アマゾネスと女の戦い。「いたいわねェぬうわにすんのよう」

多彩な剣技、魔法を使いデス・アダー軍を叩け！

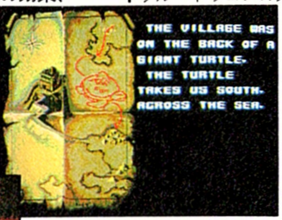
ステージ数は全部で６面、各ステージのラストにボスキャラが待っている（だいたい複数で現れるんで馴れるまでは苦労するだろうね)。５面クリアすると恨み重なる最後の敵、デス・アダーとの対決ステージだ。主人公達は皆何らかの復讐のために戦っている。国を救おうとか、平和を守ろうとか言うんじゃなくて（ま、多少はあるだろうけど）己の復讐が目的ってのがいいよなァ。復讐に燃えるヒーローってかっこいいよね（映画のマッド・マックスとかさ)。攻撃方法は方向キーとボタンの組み合わせで色々できる。ダッシュしながら攻撃ボタンを押すとアックスはショルダータックル、ティリスは飛び蹴り、ギリアスのじっちゃんならランニングヘッドバットをするのだ。他に共通の技として後方攻撃（Ｉ、IIボタン同時)、ジャンプ切り（ジャンプ中にIIボタン)、下突き（ダッシュジャンプ方向キー下のIIボタン）があり、特にジャンプ切りと、下突きは通常の攻撃より強力なので完ぺきにマスターしておきたい技だ。また、時折モンスターに乗った敵が出てくるが、そのモンスターを奪い取って攻撃に使うこともできるんだ。魔法はあちこちに出没するシーフを攻撃すると落とす壺をとることで使えるようになる。魔法の効果、レベルの上限はキャラクターによって違っているぞ。かなりの大ダメージを与えることができるので、危なくなったら迷わず使おう。



↑ブルードラゴンの火炎攻撃をくらえっ



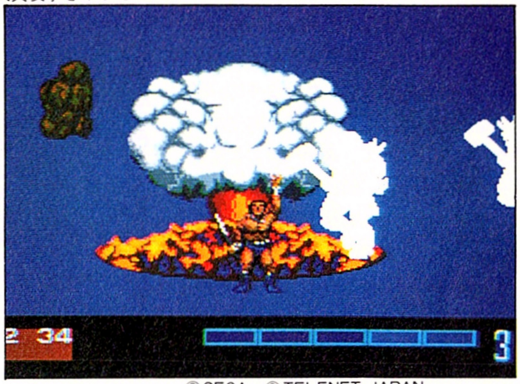
↑ビヤダル（こいつの名前）の体当たり攻撃は通常の４倍のダメージ。これはひじょーに痛い。しかも２人がかりとは卑怯なり



↑クリアデモ。着実に敵本拠地に近づいてるのが良く分かる



←ホホホ！　おネーさまにポーションをおよこし。ぴしっぴしっ



→アックスの最大魔法炸裂！　きのこ雲は危険な香り（意味不明）

虎への道

メーカー……ビクター音楽産業	容量……3メガ
発売日……2月23日	ジャンル……アクション
価格……¥6700（税抜き）	ステージ数……5ステージ
メディア……Hu-CARD	

文／外山鹿之介

数年前アーケードで人気のあったカプコンのアクションゲームをビクター音産がPCに移植。アーケード版は、かなりの難易度でけっこう苦労させられた記憶があるなァ（どっちかっつーとマニア受けって感じだったかな）。てなわけで、やりごたえは充分すぎるほどだ。アーケードにハマった人も、初めての人も、腕に自信のある人には見逃せない一本だぞ。

✖龍拳王、巷を騒がすのこと

この物語、所は中国、時代こそわかりませんが平和な時代であったんでしょうなぁ。ところがある日、ある時、龍拳王と名のる謎の武闘家が近隣にやおら勢力を拡大し始めたのでございます。この自らを王の名のる男は「龍気孔」なる妖しげな技を使いこなし、逆らう者は皆ことごとく、この技の前に命を奪われてしまったのでありました。もとより平和に馴れた人々、こうなってはもはや彼に逆らう術などあろうはずがございません。このまま覇王龍拳の勢いにおびえて暮らすしかないのでありましょうか？　いえいえそんな事はございません。１人の修行僧が龍拳王討伐の密命を受けて旅立ったのでありました。その少年の名はリー・ウォン。それがあなたなのでございます。



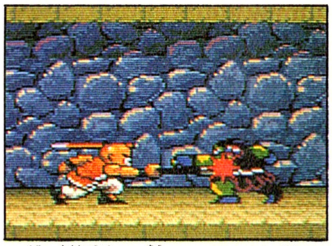
↑リー・ウォンの行く手は千難万苦なのだ



↑このような空中ステージもあるぞ。リーが着ているのは天女の羽衣か？

✖武器を使いこなすのこと

武器を使いこなせとは書いたモノの、じっさい実用的なのは斧だけっつってもいいだろう。斧は攻撃範囲が広く、かなりの割合で体をカバーしてくれるので、どのステージでも安心して使えるからね。うっかり別の武器を取ってしまった時などは死を覚悟した方がいいくらいだ。ちなみに武器はあちこちに置いてある箱の中に隠されている。又、後半の修行（これについては後で説明）に合格すると絶大な威力の「虎気孔」が使える様になるのだ。



↑槍は連射力には優れているが、正面のみで上方向があまりにも無防備になりすぎる





→斧はどのステージでも使える優れた武器だ

←リーチのある蛇棍は連射がきかないのが難

✖魑魅魍魎と戦うのこと

龍拳王討伐の道のりは長く、そしてムチャクチャ険しい。通常ステージでは手下のザコキャラが倒しても倒しても雲霞のごとくわいて出てくる。1カ所にとどまっておくのはたいへん危険なのである（アーケード版では、これで稼いでる人もいたなァ）。時折倒した敵キャラが体力回復のひょうたんを落とすときもあるけどね。各ステージのラストにはボスキャラの部屋があり、1度入ると倒すまで出ることができないぞ。ボスはさすがに攻撃力があるけど慎重に戦えば恐くない。アーケード版と違ってかなりの持久戦になるので（アーケードはほとんど速攻勝負だったもんねェ）根負けしないように。ボスを倒すと落ちてくる巻物を取ったらクリアだ。そして、ステージごとに修行の場があって、修行を無事こなすことができたら体力の最大値を増やしてくれたり、武器の威力を2倍にしてくれたりといいことずくめなのだ。逆に修行に失敗するとそこで与えられる特典は次の修行の場までお預けとなってしまうから、気を引き締めてのぞむように（やり直しはきかないぞ）。ステージ中の所々にある銅像（？）は壊すと色々なアイテムが出現するのだ。ボーナス点になる大入袋、画面中の敵を全滅させる巻物、一定時間無敵になれる水晶玉、ひょうたん（逆に体力の減る逆さひょうたんには注意）、等々。特に武器のリーチと威力が増すPOW（うーん、カプコン）は重要。ボスの部屋に入る時には取っておきたいアイテムだ。



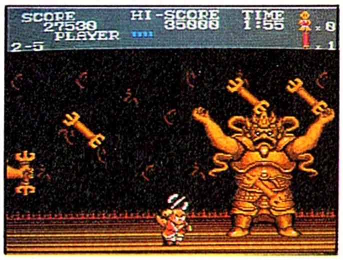


→怪奇風船人間の襲来。斧さえ持っていればだいじょーぶ

←忍者が鬼のように手裏剣を投げてくる。逃げるが勝ち



→連射パッドがあれば楽勝の修業



↑金剛力士像の攻撃をかいくぐるのは至難の技。体力にまかせて突き進むのも手かな



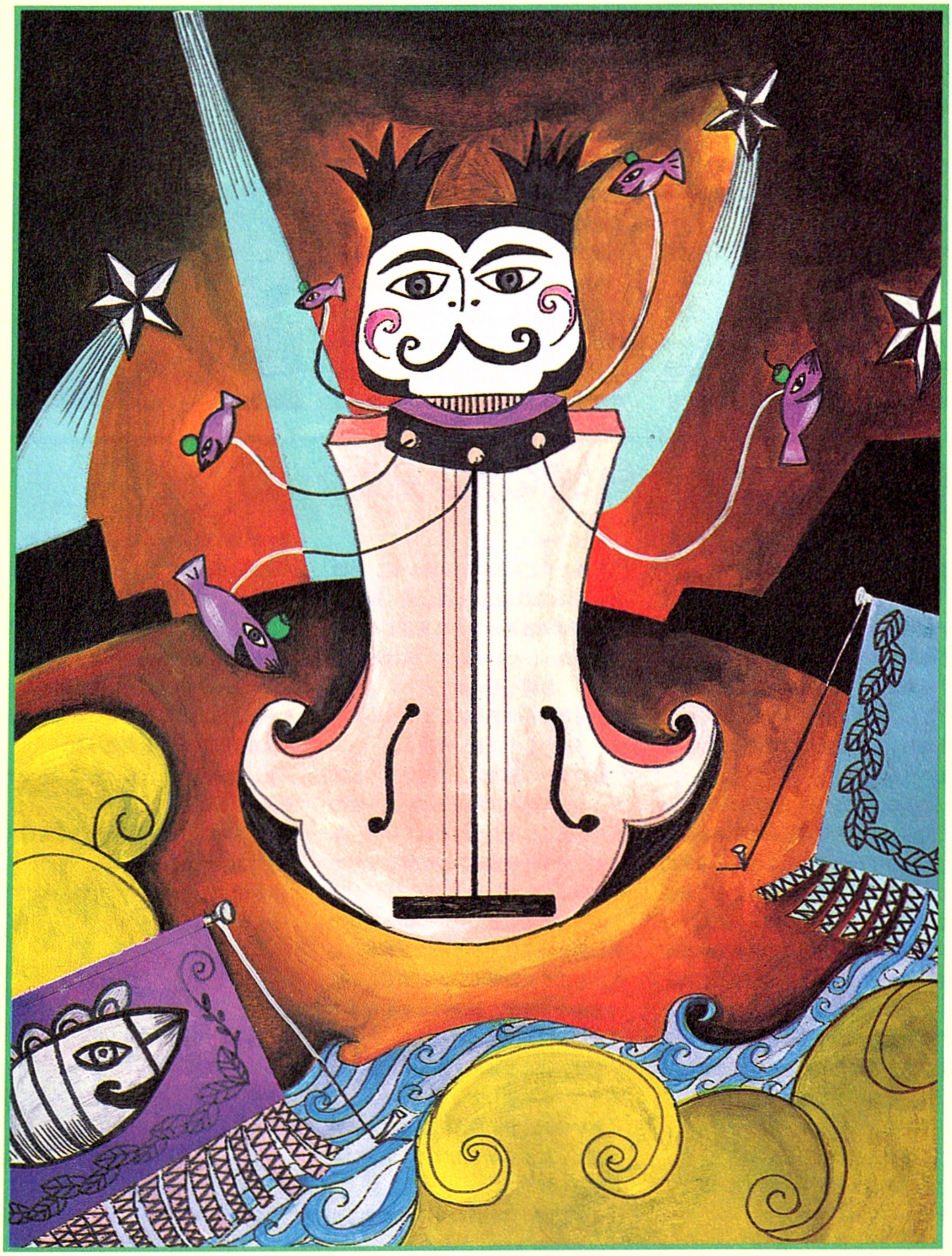


↑一面最大の難所。途中2カ所にある槍は、ほとんど罠に等しい。うっかり取ったら死んだも同然。注意

←1面ボス魚神との対決。いやらしい動きに惑わされないように。おどろおどろしい背景も雰囲気があっていいね

コラムランド

column land



★inside column★

今号のお題

踝が好き

文／清水博子

幼稚園の頃、クラスの誰より文字は達者に読めたのに、なぜか左右の概念がなかなかつかめなかった。子供用雑誌内の「ご両親へ、この本の読ませ方」まで理解する小癪さとは裏腹に、左手出して、に戸惑う娘を憂えた父親は「足に黒子のある方が左だよ」と繰り返した。私の踝には掠れた黒子が本当にある。

「山の手にはゆったりとアカシアが生えている。夜の群衆、絹ずれの音、含み笑い。冷え固まった花火のような藤色の薄明かりの下、少女の細い踝がちらちら見え隠れした」

こんな表現に潤み目になるくらいだから、未だ踝原体験の残滓があるのだろう。五月の光の中、カッターシューズにちょこんとおすましした少女の踝を見ると、スプーンで抉ってホルマリン漬けに……と尋常を踏み倒した映像が喚起されたりする。ビアズリーの一筆書きの踝、デルヴォーのつるんとした踝、四谷シモンの人形の固そうな踝。品川るみさんの描く踝もたおやかそう。少女全体というより、細部への執心。これもロリコンの変奏？

ロリータとは引用文の作者ナボコフが元祖の名前。ただ日本では小中学生が総ロリータ化し、アイドルという手垢に塗れた粗悪なコピーが流布してしまったようだ。主人公のハンバート・ハンバートというふざけた名の小説家が想い描くロリータとは、ＩＱ150が邪魔になって無節操に舞い踊る妖精——あくまでずる賢い悪魔であり、滅多に現れない純粋培養物なのだ。実は小説のロリータも客観的には単なるアメリカ娘でしかない。結局本当のロリータとは、芸術家が自分に少女の非常識を取り込もうとしたときの想像物なのだ。

私の踝コンプレックスも、雲隠れしつつある少女性への悪足掻きなのかもしれない。

筆者紹介

S43年生まれ・早稲田大学在学中　モスクワでA・パジトノフ氏とデートした究極の女性テトリスト。近々、超純文学大作でデビュー。

ILLUSTRATION RISA IMAI

怪物博物館
（映画編）
THE MONSTER MUSEUM



連載㉕
蠅男
by 北枕獲

たった1匹で巨大な恐怖?! 蠅男の登場です。

ども。〝たま〟の『しおしお』が手に入らなくて泣いている北枕です。それにしても〝AURA〟って、うまくなったねぇ。4月発売予定の1stアルバムが楽しみなのさっ。竜巻のピーさんは、相変わらずキグナスの聖衣の頭飾りつけてるしさ。

で、今回のお題は、古典的モンスター蠅男であります。

蠅男の恐怖
THE FLY
原作：ジョルジュ・ランジュラン　製作・監督：カート・ニューマン　特殊メイク：L・B・アボット　出演：アル・ヘジソン／パトリシア・オーウェンズ／ビンセント・プライス
1958年　アメリカ　94分
発売：CBS／FOX　11730円

データを見てもらえば分かると思うけど、クローネンバーグが撮ったリメイク版の駄作『ザ・フライ（1986年アメリカ）』じゃないよ。30年前のオリジナルの方、古〜いSFホラーなのさ。タイトルを知ってる人も多いかもしれないけど、実は劇場未公開作品なのだ。何回かテレビでも放映されたし（最近もやったね。渡辺徹には泣いたけど…）、見たことある人も多いかな？

アンドレ・ドランブルって科学者が物質転送装置を発明する。無機物の転送に成功した彼は、生物を使った実験を行う。猫での実験に成功した彼は、自らモルモットになり、人間の転送実験に取りかかったんだよね。そして悲劇が起こる。実験中、物質転送機に1匹の蠅が紛れ込んだんだ。彼と蠅は遺伝子レベルで融合し、2種類の生物が誕生する。頭部と左腕が蠅の人間と、頭部と左前脚が人間の蠅（大きさは、普通の蠅）だ。クローネンバーグみたいな下品な変身じゃないのがいいやね。

もちろんホラーって言ってもスプラッタじゃないし、グロいシーンもないけど、この蠅男には味があるんだよね。こーゆー味は、最近の作品じゃ、なかなか味わえない。ほんと、こーゆーフルフェイス・マスクのモンスターっていいなぁ。モンスタースーツも捨てがたいけどね。話に聞くだけで見たことのない〝モグラ男〟や〝ワニ男〟なんて、ビデオ出してくれないかなぁ…。ムリだろーなぁ。あー、見たい!!

この作品は大ヒットし、1959年には、続編『蠅男の逆襲（THE RETURN OF THE FLY）』も製作された。これがちょっと変わっててねぇ、1本目がカラー、2本目がモノクロだったんだよ。蠅男の造形も、1本目の方がよかったしなぁ。



電脳恐怖都市
ホラーは踊る
THE SHORT SHORT HORROR



連載㊶
絵の男
by 長谷川並一
（ホラーコラムニスト）

その絵の中の窓の外に男の顔が見えた……

教室の戸をあけると、女子高ならではの黄色い嬌声が私を包みこんだ。

教室のなかほどあたりで、生徒たちがかたまって騒いでいる。私の姿をみとめたひとりが手まねきした。

「せんせー、来て来て。すごいよー」

「こら、授業は始まってるんだぞ」生徒たちがとり囲んでいるのは、中沢恵理の席らしい。

そばに立った私に、恵理は恥じらいと誇らしさの入り混じった笑みを向けた。いささか驕慢なところはあるものの、恵理の美しさは、いい年をした私ですらどぎまぎさせられるほどだった。

「ほらっ」さっき手まねきした生徒が、額にはいった絵を鼻先につきつけた。

恵理の肖像画だった。胸のすぐ上まで肌もあらわな恵理が、絵のなかから媚びるような微笑みを投げかけている。

「ねー、ヌードしちゃったわけ？」

「やだあ、ちゃんと水着つけてたよ」

「このひと、ひょっとして彼？」

「ふふ、お・と・も・だ・ちってとこかな。バリバリの芸大生」

「すっごーい」

しっとりと濡れて光る赤い唇。そのあいだにこぼれる真っ白な歯。絵とはいえ、そのなまめかしさに息苦しくなる。

「ねーねー、ハンサム？　背はどれくらい？　お坊っちゃまくん？」「あーん、あたしもモデルにしてもらいたいっ」「紹介してよお、恵理い」

絵のなかの恵理は、薄暗い室内にぼおっと白く浮かびあがっていた。左の肩口の背後には窓が描かれていて、そこから差す光が恵理の長い髪にきらめいている

ふと、妙なことに気がついた。窓の外に男の顔が見える。私は目を凝らした。どこか変質者めいたいやらしい顔つきの中年男が、部屋のなかを覗きこんでいるのだ。

なぜ、こんなものを描き入れたのだろう？　ぶち壊しではないか。

「おい中沢、この絵の窓の外にいる男だけど」絵から顔を上げて、恵理に目をやりかけた。

その瞬間、私の目のすみで絵のなかの中年男が動いた。そんな気がした。

「えー、そんなのいたっけ」恵理が席を立って、絵に手を伸ばす。

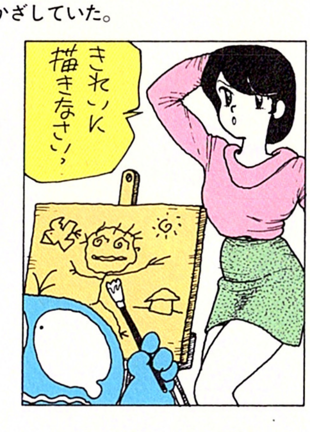
私はもう一度絵に目を戻そうとした。

恵理の口から絶叫がほとばしった。

窓があいていた。そして、絵のなかから私を見あげて笑っているのは恵理ではなく、あの中年男だった。

「せ、せんせえっ、え、恵理の背中から、ち、血が！」

絵の男は、朱に染まった包丁を振りかざしていた。



亀・松＆みその

ハードデイズナイト

A HARD DAYS NIGHT

連載⑰



スキー天国・前編

by 亀仙松ちゃん



あー滑らせて、あー転ばせて、慣れないうちは怖いのよっ！

も〜いくつ寝ると締切り〜日♪なんてのんきに替え歌なんぞ歌っている場合じゃなくて、締切りはとっくのと〜に過ぎちょる。いやはや、困ったもんじゃやき。あっそうか、困っているのは、ワシじゃなくて編集長の井上シャンじゃね。ペコ・ペコ。

っと言っても、紅茶のオレンジ・ペコじゃなくって、ゴメンとあやまっているときに使う「ギオン」ね。あの、ゲ〜シャ呼んで、抱いて、もんでイイ気持ち♪の…。違いますね、それは祇園ですよね、井上さん。わかってまんがな〜。1人時間差「ボケ・ツッコミ」をやってる場合じゃあ〜りません♪よね。早く原稿書かなくちゃ。ペコ・ペコ。

◆　◆　◆

先日、ドラクエの堀井さんと某ユーメーファミコン誌編集長S氏、それにパソコン関係のライターで、ドラクエの手伝いもしているヤナケンとワシの4人で、東北にあるAPPIスキー場に行ったときの話である。

その日は、雲もなく風もなく絶好のスキー日よりだった。

堀井さんと言えば、スキー歴10年、しかし、その間にスキーした数2回。前回は、5年前に来たとか。回りの人がどんなにスピード出そうが、直滑降、斜滑降でこようと『強引マイウェイ』。滑る子も驚く「ボーゲン一筋！」初心者用ゲレンデをゆっくり行き来している？

編集長S氏のスキー歴は10数年。毎週土・日は上越まで来ているとか。上越にスキー用のリゾート・マンションを持っているほどの熱のいれよう。当然うまい。テクニシャン・タイプ。しかし、アフター・スキーは17〜18歳の小僧よりもだいぶへたっぴ。毎週来てる人とは思えない。

ヤナケン。スキー歴28年。どんな傾斜のすごいところでもOK。信州から北海道まで、ほとんどの名スキー場は遠征している。前回のスキーは北海道のテイネ。しかし、なさけないことにすぐにカゼをひく。ヨメはんと2人で北海道まで来て、寝込んでホテルを病院代わりにしていたとか。今回も例外にもれず、カゼっぴき。鼻垂らし、髭に氷柱を作ってた。

亀仙松ちゃん。自分のことね。スキー歴は5年。関係ないけど、サーフィン歴は10年。ウェーデルンからカットバックまで何でもござれっ！　っと思いきやパラレルがやっと。スキーお楽しみ数5回。アフター・スキーは4人の中で1番うまいと自負しているらしい！　が、女の子をひっかけたところを誰も見たことがない。ちなみに、堀井さんと亀仙は「ヘッピリ腰コンビ」といわれている。

◆　◆　◆

「教えてあげるよ」

ワシは編集のS氏に誘われ、2人でリフトで登ることにした。ところが、登ってびっくり玉手箱。

「アッ、リフト間違えちゃった。ごめん、ごめん。ここなら降りれるよ。マッちゃんなら平気さ」

そんなこと明るくいわれても困る。いつも編集部で、RPGのマップとか原稿とか見ている人とは思えぬ方向音痴ぶり。ホテルの中でもたびたび迷う！らしい。そのくせ、ファミコンなんかのダンジョンだったら迷わない。どうゆう神経してんだか。本当にこの人は？

ところで、間違えた先はとんでもなかった。悲惨の極致。パラレルがやっとのワシがいきなりの上級コース。

足はすくむは、クラクラするはで、いっそのこと恥を忍んで、いま降りたばかりのリフトに乗り直して、下のゲレンデまで降りようかと思ったくらい。リフトから降りれなかったふりをすればいいじゃないか。などとわけのわからんことを考えていたりもした。

しかしねえ、そんなことしたらそれこそお笑い。孫の代まで、語り継がれちゃう！

ゲレンデの中腹じゃあ、ここに連れてきた張本人が早く来いよと手を降っている。ビビっていてもしょうがないから、度胸を決めて滑ることにした。でも怖いヨー。いままで信じたこともないのに突然頭の中でつぶやく、

「神様、仏様、キリスト様助けて！」

なぜかこんなときばかり神様を信じる自分がなさけない。

「行くぜっ!!!!」

っとストックを握り締め直し、ゴーグルに手をやり気分を落ち着けた。高鳴る胸の鼓動を押さえるためだ。高校野球のPLの選手がバッターボックスに立つときのように、胸にある御守りを強く握り締めた。実は、そんなもの持っちゃいなかったんだけど、気分だけでもそうでもしなければやってられない。

コースのスタート地点のアイスバーンをスキー板でコンコン蹴った。

降りたくないもんだから、少しでもカッコつけて時間を引き伸ばしている自分がとてもかわいい。

「今度こそ行くぜっっっっ!!!!!!」

っと思った瞬間に、たくさんの人が踏み締めて力一杯凍るアイスバーンのに倒れかけた。力み過ぎたのだ。

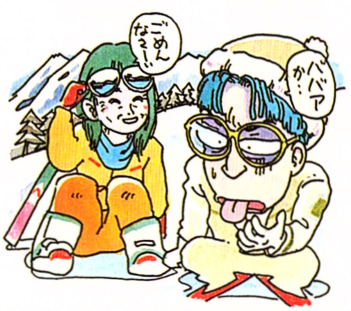
「まだ滑る前なのにぃ〜」

口からこんな言葉をはきながら、力強く頭から倒れていた。

「ギェ〜、いてえょ〜」

打った頭を抱えると、物の見事に斜面を滑りだした。それも頭から真っ逆さまに。止まる術もない。頭も痛い。

数メートル滑り、やっと止まった。駅の階段で転んだときのように、打ったところを軽くパンパンと叩き、さも痛くないような顔しながら、普段はこんなこと無いんだぜっ〜と、見てた人に知らせるために首を左右に振った。その瞬間、今度は後ろ向きに足をハの字にひろげて滑りはじめたのだ。立ちあがり方が悪かった。気が動転していたのか、後ろ向きに立ち上がってしまったのだ！　もがけばもがくほど、スピードが増す。怖いよ〜！　ってところで今回は終わり。　次回に続く



雅孝司の

パズル天国

PARADISE OF PUZZLE

Vol.14



いよいよ「ドラクエⅣ」が発売された。このコーナーは数や図形のパズル中心だったが、今回はドラクエにちなんだことばのパズル、しかもささやかながら賞品つきだよ。

ことばパズル編

「ドラゴン」を「クエスト」に、頭脳と辞書を総動員！

きみがこのページを読んでいるとき、すでに「ドラクエⅣ」は発売されている。きみはもうプレイしたかな。

けれど、ぼくがこの原稿を書いている段階ではまだ発売前だ。はたして、「Ⅲ」のときのようなフィーバーになりブームになるか、とても楽しみだ。（ゲームそのものより楽しみ？）

何しろあのときは、こどもが（おとなも）学校を休んで行列して問題になったり、ふだんはファミコンにもゲームにも無関係な新聞・雑誌が取上げたり、一大社会現象になったよね。あの騒ぎは再現されるだろうか。

人気ソフトが出ると、ゲームの世界以外でも話題になり、ゲームとゲームデザイナーの社会的評価が上がる。それは、ぼくにとってはうれしいことだし、期待しているんだけど。

まあ、結果はまもなく出るから、それを待つとしよう。

さて今回のパズルだが、出題の前にサンプルを1つ。

例題：「クサリ」を、1字ずつ変えながら、「アタマ」にせよ。

これだけでは、何をいっているのかわかりにくいかもしれないが、答を見ればよく理解してもらえるだろう。

例題の答：　クサリ
↓
アサリ
↓
アタリ
↓
アタマ

つまり、1ステップで1字ずつ変えながら、あることばを同じ字数の他のことばに変えるパズルだ。もちろん、各ステップとも意味のあることばでなければならない。無意味なことばを使うのは反則。だから

クサリ
↓
クタリ
⋮

なんてのはダメ。

初めのことばと終わりのことばが共通でも、ステップの多いものや少ないものなど、解答はいろいろありうる。いうまでもなく、ステップは少ないほどいい。

といっても、「1ステップで1字変える」だけだから、字数より少ないステップというのは不可能だ。例題では、3字で3ステップだから、これ以上減らすことはできない。

ただし、同じステップでも途中経過が異なるケースはありうる。

さて、本題だ。そういうルールで、「ドラゴン」を「クエスト」にしてほしい。

さっき説明したように、この場合、4字だから少なくても4ステップかかる。でも、4ステップで解くのはちと無理なようだ。

次回発表するぼくの答は7ステップ。「ドラゴン」と「クエスト」を除いて6語だね。

もしきみが、6ステップ以下の解答を見つけたら、ぜひ知らせてほしい。いちばんステップの少ない人に、ぼくのパズルの本を送るよ。（同ステップ多数の場合は抽選で数名に）

さらに、紙面のスペースがあれば、その解答をこのコーナーでも紹介したい。

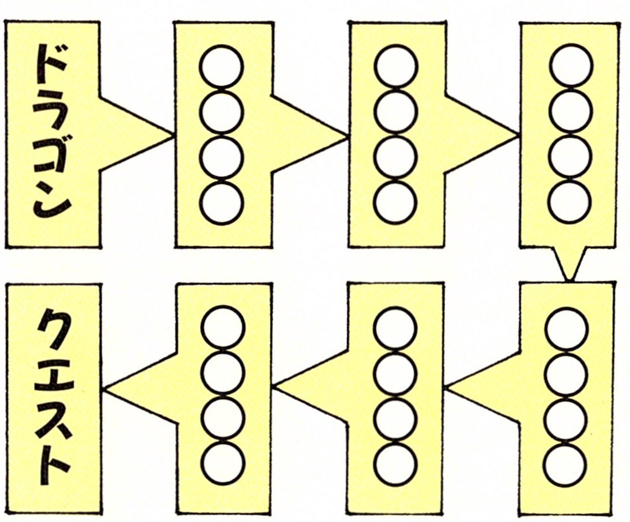
いずれにせよ、7ステップで解くのさえ、なかなかの難問だ。そこで、間に入る6語について、ヒントを出そう。ただし、入る順序はこの通りじゃないぜ。

① 占いをする人。
② 体の一部。サイズがよく話題になる。
③ 歌舞伎で、荒々しい主役が出る芝居。
④ おなかがペこぺこの人。
⑤ フランスの詩人・作家。
⑥ 占い。

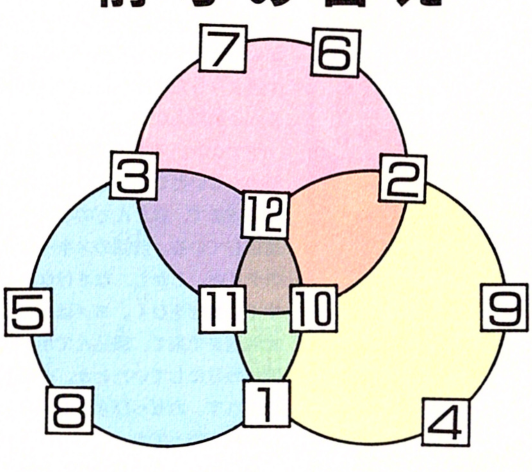
はっきりいって、ここまでヒントがあっても、まだ相当むずかしい。

舞台裏をあかすと、ぼく自身、国語辞典はもちろん、人名事典や古語辞典をひっくり返しながらつくった解答なんだ。

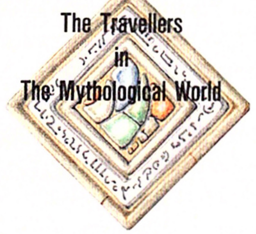
ともかく、「ぼくは『ドラクエⅣ』をプレイするのにいそがしくて、『パズル天国』なんかやってられない」なんていわずに、あっちもこっちもがんばってほしい。



前・号・の・答・え



神話世界の旅人たち



第0回 世界俯瞰図

by 健部伸明
イラスト 田中光

黄昏の彼方に広がる世界へ、きみたちを招待しよう

お初にお目にかかる。わたしは、これから数ヶ月にわたってきみらを過去への旅へといざなう、ツアー・コンダクターの「たけるべ・のぶあき」だ。

これまで様々な人々とともに旅をしてきたが、その中には外国人もいた。彼らはあまり日本語の発音が得意ではなかったので、よくわたしのことをミスター・タクと呼んだものだ。きみらも気軽にそうよんでほしい。

最近わが国でも、世界各地からもちこまれたモンスターたちが、大きな顔をして町を徘徊しているのをよく目にする。聞くところによると「ふぁみこん」とかいう魔物召還マシンが、ほぼ各家庭に一台普及したためだという。

魔物を召還するためには、もちろん呪文が必要だ。中でも「どらくえ」とか「えふえふ」とかいう呪文が人気があるらしい。ちなみにわたしは「でぃでぃえす」の呪文が好きだ)。

今回のツアーは、そうした呪文を習得した、きみたちを対象にして組まれている。魔物や神々が実際に棲息している場所を訪れ、観光して歩こうというのがこの旅の主旨だ。

きみらはお金を払って旅行を楽しみわたしはお金をもらって皆さんを案内する。お互いに協力し合ってよい旅行にしようではないか。

さて旅に出る前に、ちょっとしたブリーフィングをしておこう。この話をよく聞いておかないと、現地に行ってから迷子になり、現代の日本へ帰ってこれなくなるかもしれない。

そう、あれは三年ほど前のことだった。古代の日本へ向かうパック・ツアーの乗客が、こちらの警告を無視して「じゃきょうのやかた」を見学に行ったことがあった。彼は今では立派なヘケットになって、飛鳥時代の橿原市で民宿を経営している。この前わたしが宿泊した時、彼はこう言っていた。

「今後ともよろしく」

では、きみたちの手元にわたっている地図を見たまえ。一見何の変哲もないメルカトル図法の世界地図に見えるかもしれない。だがこれは現実世界ではなく、神話世界の地図なのだ。

中央下ぐらいのところにインド亜大陸が見えるだろう。ここが神話世界の中心となるキー・ポイントであることをまず覚えておいてほしい。この地から東が、日のいづる国々アジアだ。中国、日本、朝鮮半島や東南アジアの人々はみな、インドから伝わった神話伝承の影響を受けている。三蔵法師が行った天竺がインドであったことはよく知られている。でも、彼のお供であった孫悟空の冒険(「ゆうゆうき」の呪文をひもときたまえ)や、「ももでん」のピーチ・ボーイの鬼退治は、インドに伝わる物語『ラーマーヤナ』をベースにしているということは、あまり知られていることではない。

一方、このインドから西に広がる地方が、文明の発祥地たるオリエントでありそのさらに向こうにはヨーロッパがひかえている。ではこのヨーロッパとインドにどんなつながりがあるのか?

実は、ヨーロッパ各地に住んでいる西洋人に、インド文明を伝えたアーリヤ人は、もとは同じ種族だったのだ。だからインドをちょうど中心として、西洋と東洋はつながってしまうわけ。

みんなは、羽衣を盗んだ男が天女をおよめさんにする民話を、知ってるだろう。それと同じ話が、やっぱりインドにもヨーロッパにもあるのだ。

もちろん、ヨーロッパ、ヨーロッパといっても、いささか広すぎる。おんなじ西洋の神話でも、大きく分けると四つぐらいに分けられる。

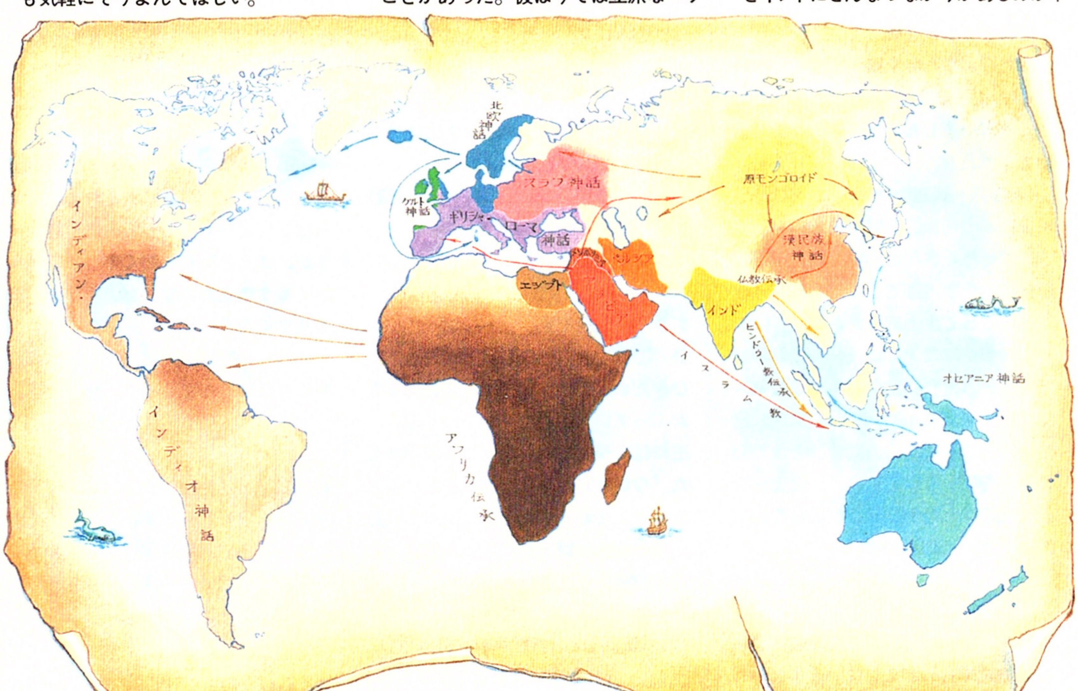
ゴーゴンやキメラ、ヒドラなどの魔獣で有名なのは、暖かい地中海で生まれたギリシア／ローマ神話だ。

エルフ、ドワーフ、ワルキューレなどの不思議な種族は、今なお氷河が残る、北欧のヴァイキングたちの神話で活躍する。またアンデルセンやグリムの童話も、同じ系統のお話だ。

東欧からロシアに住むスラブ民族の伝説には、血をすするヴァンパイアや狼男、それに火の鳥が登場する。

そして西の果ての島国、イギリスとアイルランドには、多くの妖精民話を残したケルト神話が残っている。

ではまず最初に、このケルト神話の世界へ飛ぶことにしよう。フライトはもうすぐ。期待して待っていてくれ。



神話入門ガイド

行き先について不安が残る諸君には、まず観光先のガイド・ブックをお勧めしよう。筑摩書房の世界の神話全十巻。これは一冊約1000円だが、結構わかりやすく手に入れやすい。教育社の「想像と幻想の不思議な世界」はイラスト入りのかなりいい本だが、値段も約7000円とそれなり。

●筆者紹介●

青森県弘前市出身、23歳。高校時代からテーブルトークRPGの世界に傾倒するうちに、背景となる神話や民間伝承を研究し始める。出版の方に入ってからは、ゲームブックなどの著書が多数あるが、研究の成果をまとめた「幻想世界の住人たち」(新紀元社)が圧巻である。

FAMI-COM FREE TALK

ファミコン・フリートーク

おれにも言わせろ、私も言いたい。そんなあなたのコーナーです。

Vol.3のウィズⅢストーリー、GOODな和訳、EVILな和訳には笑った。ベニ松さんっておちゃめな人ですね。でもEVILが単に脳ミソあるいは訓練の不足を意味するとなると、ジヴやディーが気を悪くするでしょうね。それから関係ありませんが、スティーヴン・ビショップというミュージシャンの去年出たCDの謝辞の最後に〝スーパーマリオⅡとソロモンの鍵で頭を休ませてくれたニンテンドーさん、ありがとう〟とあった。ほのぼの。（タイトルは〝BOWLING IN PARIS〟、フィル・コリンズやスティング、クラプトンなども参加）

（千葉県・西村某）

▶あのー、EVILな和訳のほう書いたのはせっしゃでござる。もじもじ。スティーブン・ビショップのことはチェックしておりませんでした。さっそく買ってみるでござる。どろん。

（忍者根本）

ある番組で子供達9人となんとか名人が名人の会社の野球ソフトで競っていた。子供達のほとんどはコールド負け。それはCOMチームにだけ魔球とかを使えるようにしたからだ。名人は顔を洗って出直してこい！」と言った。不条理なソフトを押しつけといて、その態度はなんだ!!と怒ったとある金曜の夜であった……。

（東京都・中谷文吉）

▶まーまー。お仕事ですから。

（マッキー）

8500円と8400円。世界一意味の深そうで浅い100円だな。

（東京都・清水浩善）

▶ぬほほ。でもね。100円に100万本かけてみなさい。ひっくりけえっちゃうよ。

（ハルク）

キリスト教やイスラム教の「神」、神道などの「神」どれも今イチ信じられない。もし「神」が存在するのなら「魔界塔士SA・GA」に出てきたようなヤツだろう。と、キリスト教徒も通う仏教校の生徒である私は思うのだった。

（東京都・PYファレス）

▶メガドライブクラブの成沢は卵とトーフを食わないが何か宗教上の理由でもあるのだろーか？

（ハルク）

Vol.3の誌上RPGとても感動した。なんだか胸が〝つぅ～ん〟とした。みんなのハガキ一枚一枚であそこまでできるなんて。ああ、なんてスバラシイんでしょう！

（愛知県・ぱんぷきん）

▶そうよ！青春ってすばらしいのよ！いっしょに夕陽に向かって走りましょうね！……ずてん。

（マッキー）

高橋政輝さまへ。
ホビットのイラストがとくに好きなのです。もっと描いてね。（私はフレイくんの大ファン♡）

（愛知県・さうすぽーのかずよchan）

▶ぼくもホビット好きー。どーもありがとー。

（高橋キメラ）

前略タイレル辻様
このたびあなたの文章（Vol.4、初級COM用語入門講座）を読んで「流石！」と思いました。よくぞここまで書いてくれた!!

（兵庫県・孤高のファミコン格闘士）

▶単行本の初級COM用語入門講座についてもたくさんの問い合わせがきています。まず内容ですが本誌連載分をベースにして全面的に書き直しています。初歩的なコンピュータ用語の解説からゲーム業界の話まで、とてもタメになります。そんで発売日ですが、2月の22日ごろには店頭に並びそうです。定価は780円（マジで安い！）発売日が遅れたのは私がチンタラ校正していたためです。ごめんなさい。

（ハルク）

みそさーん!!当時からの読者でずーっと読んでんのがここにいますよーっ。昔からの読者は忘れられてるかと思ってたので何だかうれしくなっちゃいました。（なにしろ、はじめて必本に載ったときはまだペンネームのとなりに14才!!ってついてたもんなー）

（埼玉県・C－MOON鈴乃・17歳）

▶14歳から17歳！青春だわー。夕陽に向かって走りましょうね！……ばた。

（マッキー）

おい！こら！テレビに出てくる映画解説者ども！お前らアホか。いちいちストーリーの紹介なんかやりやがって、バカ。映画作ってる人はな、一所懸命頭つかって考えとるんじゃ。それを、ここでアッと驚くしかけがあるんですよとか、最後にドンデン返しがありますよとかペラペラしゃべりやがって。俺の楽しみを先に言ってしまったらあかんやんか。映画なんちゅーのは、見てたらそれなりにわかるんじゃ。それを全部しゃべりやがって、くそったれが。先にしゃべったら誰が驚くか、アホー。見終わった後にもトンチンカンな感想しゃべりやがって。みんなが、おまえらと同じような事思うとでも、おもっとんのかい。いてまうど、わりゃ。いいとか悪いとか人それぞれじゃ、お前らだけで決めつけんなよ。えーかげんな金もうけすんなー。

（大阪府・ハタ坊・33歳）

▶つまり、ゲームもいっしょだってことですね。いいわよいいわよ。ふーんだ。およめさんになってあげよーと思ってたのにー。

（マッキー）

あのー、しもやけをなおすにはどーしたらいいんでしょーか？

（新潟県・まと・みみい・14歳）

▶ずる。よくもむことですね。

（ヒラ坊）

さて、問題です。
昔、ある国の王様の前に10人の囚人がひきだされました。囚人は全員帽子をかぶっています。
王様はやがて重々しく、こう言いました。「ワシは寛大な心を持つ王だ。囚人たちよ。まわりの者を見よ。もし黄色い帽子が3つ以上目に入った者はこの場で釈放されるであろう」
そして囚人たちのうち何人かが釈放されました。さて何人釈放されたでしょう？

（大阪府・KID'・ITEM）

▶どっかで聞いたよーな問題だけど、これはちょっとむつかしい。

（ハルク）

今から6年前、中2の時、現在は名古屋に住む瀬来くんは学校に竜のししゅうが入った学生服を着てきて、先生に呼びだされました。そして「ぼく、中日ドラゴンズのファンなんです」と、バカな言いわけをしてなぐられました。先生は広島カープのファンだったのです。一昨年、ドラクエⅢの発売でわきかえった高2の時、瀬来はまた竜のししゅうの入った学生服を着ていて、先生に呼びだされました。今度は「ぼくドラクエファンなんです」と言いましたが、またなぐられました。先生はドラクエⅢが買えなかったのでした。

（広島県・冒険野郎！まっく）



↑ウィズ・カバーガール（？）のパトリシア・エリアルちゃん。なんと15才。美少女でしょー。魔法かけてよー。

▶今あばかれる校内暴力の実態！てな話でもないか。

（ハルク）

Vol.3のワタル外伝の紹介記事の右下戦闘画面右の写真にさくやまはたからばこをよーくしらべてみたとありますが、ぼくと同じ名前です。どこからさくやまの名前になったのですか。おしえてください。

（北九州市・作山博紀・11歳）

▶それはぼくがさくやまだからです。

（さくやーま）

▶さて、日本全国ドラクエでGNPは急降下。サイコーですね。必勝本もガンバリます。（意味不明）次号発売は3月2日（金）！ウィズのノートがまたついてるぞー。じゃーねー。（編集部）

●おたよりのあてさきは〒102東京都千代田区麹町5-5-5ファミコン必勝本フリートーク係まで。とじこみのアンケートハガキの感想らんに書くだけでもOKです。（編集部）

ゲーマーならとことん追求しよう!

ゲームコミック

ゼルダの伝説
未将崎雄・作/定価900円



リンクとゼルダ姫の夢と冒険がぎっしりつまった感動の一冊!!

最後の竜に捧げる歌
外薗昌也・作/定価900円



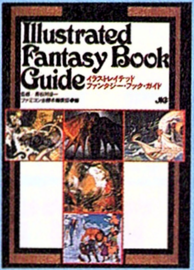
RPG世代の幻想文学ここにコミック化。コミックは原作を越えた!?

ファイナルファンタジー
海明寺裕・作/定価900円



今、伝説の光の戦士たちが旅立つ!読まずしてRPGは語れない。

イラストレイテッドファンタジーブックガイド
ファミコン必勝本編集部・編
長谷川並一・監修/定価980円



世界の傑作ファンタジーを美麗イラストとともに紹介!本屋さんにかけこんで片っ端から読みたくなる、ずごいファンタジー。

ファンタジーノベル

ウルティマ クエスト・オブ・アバタール
井上尚美・著/定価980円



8人の勇者が集まって、聖者の道を目指す!これは奥が深い物語だ。

隣り合わせの灰と青春
ベニー松山・著/定価1010円



文芸評論家各氏から賛辞が寄せられた、ただならぬ幻想小説登場!

最後の竜に捧げる歌
手塚一郎・著/定価980円



戦士アモンと少女ヴィジルの出会いからすべては始まった!

THE ゴジラコミック
定価980円



17人のゴジリストが描く理想のゴジラの姿。ギャグ・心理ドラマ、さらには異色寓話までバラエティー豊か。読まないヤツには放射火炎を浴びさせるぞ!!

コミック版 ウルティマ エクソダスの恐怖
田中成治・作
定価906円



聖惑星ソーサリアに封印されたエクソダスとは何か?死闘の果てに待ちうけるものは…!

PC Engine CLUB PCエンジンのすべて
ファミコン必勝本PCエンジンクラブ・編
定価700円



全PCエンジン・ソフトの攻略からテクまで!徹底フローチャート&完全紹介全134本!!この一冊があればどんな苦難もへっちゃらだい!!

コミック版 ウィザードリィ
石垣環・作/ベニー松山・協力

熱狂的ファンを持つ、ウィザードリィの完全コミック化。地下迷宮の謎のすべてがついに明かされる!コミックならではの迫力を味わって欲しい。

第1巻・邂逅編 定価906円



第2巻・死闘編 定価906円



第3巻・黎明編 定価900円



メガ・ドライブのすべて
ファミコン必勝本編集部
セガ・メガドライブクラブ/編
定価1200円



家庭用ゲーム機初の16ビット・マシーン。発売された全ソフトの攻略法、最新ゲームの紹介とともにその魅力を探る。未来派ゲーム人間なら必読!!

コミック版 ウルティマ クエスト・オブ・アバタール
田中夕子・作
定価900円



永久の平和をもたらすもの、アバタールを求めて!!エクソダスの恐怖より1年、勇者達の新しい旅がまた始まる。

読者プレゼント NO.1

SUPER GOLD プレゼント

毎号カセット300本が当たる!!

キミの欲しいソフトがもらえるHIPPON名物スーパーゴールドプレゼントだ。毎号ソフト300本が170人に当たる超ビッグなプレゼントだからキミもドンドン参加してね。方法は簡単。毎号ついてくる下のSUPER GOLDを編集部に送るだけ。1枚(30ＳＧ)なら、欲しいソフトが1本。2枚(60ＳＧ)なら2本、3枚(90ＳＧ)なら3本もらえる権利があるから、キミの欲しいソフト名をはっきり書いてね。もらえるソフトの本数によって当選者数が違うから、何に応募するかをよく考えてね。ソフトは何でもＯＫだけど、あんまり古いものや発売がずっと先のものは発送に時間がかかっちゃうので避けた方がベターだよ。ソフトの抽選にもれちゃったとしても、ダブルチャンスで毎回いろんなおもしろグッズがもらえちゃうぞ。

30 SUPER GOLD	ほしいソフト1本 抽選で80名
60 SUPER GOLD	ほしいソフト2本 抽選で50名
90 SUPER GOLD	ほしいソフト3本 抽選で40名

ダブルチャンスプレゼント



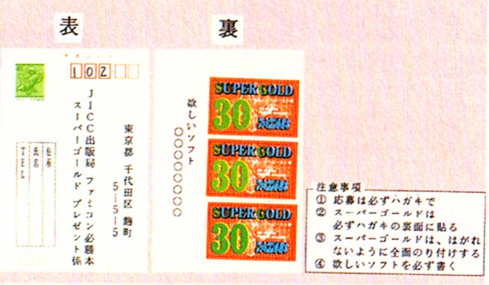
1名

「ヘビーユニットサウンドチャージャー」(東宝)



応募方法

SUPER GOLDがたまったら右のイラストを参考にして送ってね。郵送は必ずハガキで、切手41円分をはるのを忘れずに！ ハガキの表にキミの住所、氏名、電話番号を、裏にはキミのほしいソフトとスーパーゴールドをしっかりはってね。しめきりは3月2日㈮当日消印有効。発表は'90Vol.9の予定です。





読者プレゼント NO.2

アンケート・ハガキプレゼント

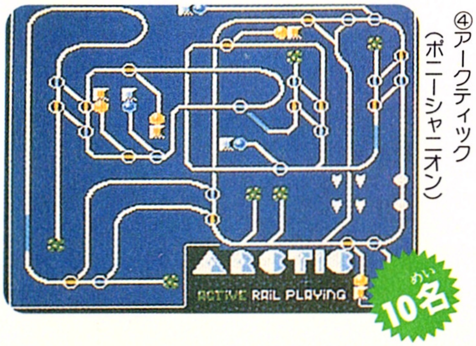
とじ込みのアンケート・ハガキに答えてプレゼントをもらっちゃおう！ 抽選で合計40名に下の①～④のソフトの中から、ソフトが当たっちゃう。HIT CHARTの1票にもなるからドンドン応募してね。



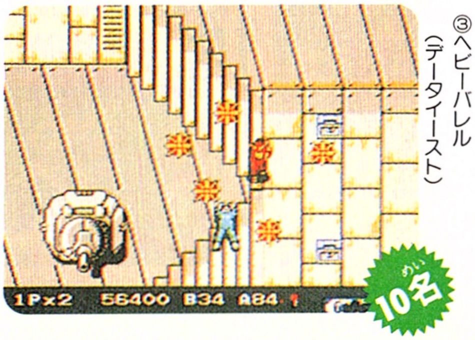
②キテレツ大百科（エポック社）



①ドラゴンユニット（アテナ）



④アークティック（ポニーキャニオン）



③ヘビーバレル（データイースト）

応募方法

このページのとじ込みのアンケート・ハガキに答を記入して送ってね。

ハガキには、必ず41円切手を貼って、自分の住所・氏名・電話番号を必ず書いてね。せっかく当選しても届かないことがあるよ。もちろん、ほしいプレゼントの番号も忘れずに。「学年」、「持っているゲーム機」、「今月買った他のファミコン誌」のところは、あてはまるものすべてに○をつけてね。

しめきりは、3月2日㈮当日消印有効（消印については郵便局に確認するといいよ）。

発表は'90Vol. 9のこのページで行う予定です。なお、官製ハガキでの応募は無効となりますので、必ず、とじ込みのハガキで応募してください。

Vol.1 プレゼント当選者発表!!

おめでとーっ！ 幸運な当選者の発表です。誌面の関係上、全員のお名前が発表できなくてごめんなさい。他の方々は発送をもってかえさせていただきました。

SUPER GOLD プレゼント

★ほしいソフト1本

北海道・橋本明　青森県・飯坂めぐみ　秋田県・倉本直行　福島県・藤田敬一　茨城県・青木俊一　埼玉県・山崎浩明　千葉県・新見慎也　東京都・藤井達郎　神奈川県・岡村和秀　富山県・中島康行　石川県・菊地健一　山梨県・遠藤考行　長野県・田辺貴司　岐阜県・伊藤裕史　静岡県・塚本和宏　京都府・今野真二　大阪府・池決彰敏　兵庫県・工藤信弘　和歌山県・佐藤浩明　島根県・鈴木伸也　他60名

★ほしいソフト2本

青森県・神崎聡　岩手県・杉野昌弘　宮城県・山田英明　茨城県・米沢修平　栃木県・石井改利　群馬県・松本智則　千葉県・椎名良治　東京都・井上康祐　神奈川県・安田利明　新潟県・小山幸弘　石川県・坂本紀夫　福井県・大沢正和　長野県・中村正彦　愛知県・藤谷直人　三重県・藤田哲也　滋賀県・半間忠広　京都府・高岡博章　大阪府・徳永真悟　奈良県・柏城一郎　和歌山県・原田広樹　他30名

★ほしいソフト3本

北海道・長野ゆみ　青森県・今井厚志　秋田県・後藤邦彦　宮城県・清水雄一　栃木県・吉岡正敏　埼玉県・池田将尚　千葉県・堀口賢治　東京都・佐藤洋介　内田伸二　神奈川県・渡辺圭　新潟県・丸山健二　石川県・金山友裕　山梨県・西森勉　長野県・梅田かおる　静岡県・神戸弘幸　愛知県・大森佳司　滋賀県・田中剛史　大阪府・長谷川成一　奈良県・橋場哲也　岡山県・松井よしお　他20名

★パズルボーイ・テレカ

東京都・星野克夫　静岡県・朝田研三　愛知県・水野智

アンケート・ハガキ・プレゼント

①双截龍II

秋田県・古市正和　栃木県・谷中弘一　東京都・利長智恵　神奈川県・利田時子　石川県・阿部良雄　岐阜県・早野利正　京都府・品川四郎　岡山県・水原由紀　高知県・南野秋彦　大分県・外山佐知

②ファミスタ'90

青森県・古田利憲　山形県・本田美樹　埼玉県・湯川徳夫　福井県・信山秋雄　愛知県・水元武史　大阪府・中尾正雄　広島県・奥山章夫　愛媛県・大田次矢　長崎県・玉野和夫　沖縄県・島野えり子

③悪魔城伝説

岩手県・佐藤哲也、宮城県・畑中由美　千葉県・黒川早雄　新潟県・根元利也　三重県・沢口正樹　兵庫県・末吉友香　山口県・河山武伸　愛媛県・西田明夫　長崎県・平田幸雄　宮崎県・鈴木由美子

④がんばれゴエモン外伝

福島県・山田淳次　群馬県・富田智行　富山県・山口陽次　山梨県・四谷智晴　滋賀県・高野奈津夫　徳島県・白石徹　福岡県・森田明夫　佐賀県・栗山久明　熊本県・岡田英雄　大分県・湯野武夫

NEW-AMUSEMENT PRESENTATION

INFORMATION

イベントからグッズ、プレゼントまで、知りたいあなたの情報ページ

ALBUM　R-TYPEII

爆発的な人気を博したシューティングゲーム「R－TYPEII」と、同じく強力シューティングゲームとして昨年秋に話題を呼んだ「XMULTIPLY」とのカップリングアルバムが発売された。

このアルバムはアレンジャーに高西圭を起用し、斬新なアレンジで楽しめる。解説書と楽譜がついてカセット¥2500、CD¥2500（各税込み価格）。サイトロンレーベルより発売中。



BAND　SSTバンド

ゲームという新しいメディアから生まれたゲームミュージックバンド、「SSTBAND」のことはもう知っているよね。10年前のテクノ・ブームやスペースインベーダーの流行が、新しい音楽の可能性をきりひらき、今、ゲームミュージックという確立したジャンルの音楽としてみんなの耳を楽しませてくれているんだ。ゲームミュージックのためのバンド。注目だよね。



↑S.S.T. BANDとは、「セガ・サウンドチーム」略



↑既にアルバムを3枚も発表しているバンドなんだ

CD　1500シリーズ



←「エリア88」¥1500（税抜き）サイトロンレーベルより



→「忍者くん阿修羅の章」¥1500 現在発売中

もうお馴じみ、サイトロンG.S.M.1500シリーズの第5弾、2タイトルが発売された。

カプコンのバリバリアクションシューティングゲーム「エリア88」のサウンドアルバムと、「忍者くん阿修羅の章」のサウンドアルバムの2本。「忍者くん～」の方は未使用の音声合成を含め、オリジナルバージョンでは聴くことができなかったラストの部分まで完全収録されている。各¥1500（税抜き）。

PRESENT　アイレムのゲーム



←「西村京太郎スーパーエクスプレス殺人事件」

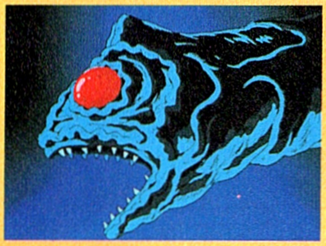


→「イメージファイト」。共に3月2日〆切

アイレムより3月2日発売予定の「西村京太郎ミステリースーパーエクスプレス殺人事件」と3月16日発売予定の「イメージファイト」をファミコン必勝本の読者に各5本づつ、計10名にプレゼント。希望者はハガキに住所・氏名・年齢と希望のソフト名を書いて、〒102 東京都千代田区麹町5－5－5 JICC出版局 ファミコン必勝本「アイレムプレゼント係」まで。

VIDEO　暗黒神話

コミック界の鬼才、諸星大二郎原作のベストセラー「暗黒神話」がアニメになった。ひとりの少年の父殺しをめぐる秘密が古事記より連なる日本史の謎に迫り、ついには大宇宙へ。壮大なスケールで繰り広げられるストーリーはコミックとして最初に発表された時に大きな話題を呼んだ作品。今回のこのアニメは2巻に分かれており1巻の「餓鬼の章」は現在発売中。2巻目の「天の章」は、2月23日に発売される予定。両方とも、カラー50分、ステレオHi-Fiで税込み価格¥10094。販売元：大映株式会社。



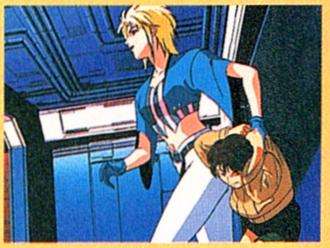


MOVIE　試写会へどうぞ

超娯楽冒険大作「ソル・ビアンカ」の特別試写会が行われる。

3／11（日）大阪MIDシアター
3／17（土）名古屋NBNホール
3／18（日）東京ヤクルトホール

この試写会に行きたい人は往復ハガキに希望の上映場所・住所・氏名・年令・電話番号、返信ハガキに住所・氏名を明記の上、〒102 東京都千代田区麹町2－14－2 麹町NKビル NECアベニュー（株）映像事業部 試写会媒体係まで送ること。2月末日当日消印有効。



CINEMA 映画

フィールド・オブ・ドリームス



アメリカのヒット・メーカー、ゴードン兄弟の新作映画が届いた。今回は前作の「リーサルウェポン2」とはうって変った、ファンタジックな物語。実在した伝説の大リーガーをもとに、奇跡的な出来事を描いている。

1987年、春の夕暮れ。アイオワ州のとうもろこし畑で働いていたレイ・キンセラ（ケビン・コスナー）は、突然天の声を聞いた。「お前がとうもろこし畑をつぶして野球場を作れば、シューレス・ジョー（今は亡き伝説の大リーガー）が帰ってきて野球をするだろう」レイの妻アニー（エイミー・マディガン）はその話を信じなかったが、レイが今の生活に満足していないことを知って彼の思う通りにさせようと決心する。レイは独力で野球場を完成させるが、街の人々の反応は冷ややかだった。それから1年が過ぎたある日、娘のカリン（ギャビー・ホフマン）が野球場に1人の男が立っているのを発見する。彼こそがシューレス・ジョーだった。そして夢がかなって満足していたレイのもとに再びあの声が……。

誰も信じてはくれない夢を信じてまっすぐに突き進んでいく。そんな主人公の姿が感動的。シュワルツェネッガーが男泣きしたというこの映画、春休みにぜひお父さんを誘って見に行ってほしい。お父さんが泣いているところを見られるかもしれないぞ。

公開データ

フィールド・オブ・ドリームス　3月3日　東宝東和　監督・脚本＝フィル・アルデン・ロビンソン　出演＝ケビン・コスナー、エイミー・マディガン、バート・ランカスター、'89・米

VIDEO ビデオ

マスターズ超空の覇者

この映画は米マテル社が企画・発売し、大当りした人気キャラクターを素材に製作されたものだ。シュワルツェネッガーの「コナン」を思わせるような、主人公のヒイ・マンや"闇と混沌の魔王"スケルターなどはいかにもアメリカらしいダイナミックなキャラクター。この2人の正義と悪が"ザ・マスターズ＝超空の覇者"をめぐって凄絶な闘いを繰りひろげるのだ。

宇宙創造の秘密、グレイスカル・パワーを手に入れた者は全宇宙を支配する"ザ・マスター＝超空の覇者"となることができるという。グレイスカル・



パワーは光の惑星"エテルニア"のグレイスカル城にあり、"聖魔道女"ソーサラスに守られていた。宇宙征服の野望をもつスケルター（フランク・ランジェラ）は、ザ・マスターになるためグレイスカル城に攻め込む。一方"光と秩序の勇者"ヒイ・マン（ドルフ・ラングレン）はスケルターの野望を打ちくだくため、たった4人で奇襲をかけるが失敗。危ないところを時空間転位サイザーで脱出する。行き先をプログラムする余裕もなくヒイ・マンたちがテレポートした場所は、なんと現代の地球だった……。

特殊視覚効果を「スター・ウォーズ」シリーズで知られるリチャード・エドランドが担当。剣、魔法、未来科学が交錯するスペース・オペラの大作だ。

発売データ

マスターズ超空の覇者　東和ビデオ／ポニーキャニオン　¥15800(税抜) 監督：ゲイリー・ゴダード　音楽：ビル・コンティ　SFX：リチャード・エドランド　出演：ドルフ・ラングレン　'87・米

「テレカ情報局」

なごやHAPPYフェア

東山動植物園50周年を記念して製作された。

今やパンダと共に動物界の人気を2分しているコアラがモデルとあって、カード人気の方もトップ・クラスをキープしている。プレミアムの方も一流並であり、パンダの全国区的な人気も次第に脅かされつつある。

NTT版ではパンダ、そしてフリーカードではコアラといったパターンが、次第に定着されつつあるようだ。



←なごやHAPPYフェア〈ホワイト加刷〉

タンチョウヅル

今ではある地域にしか生息していない、希少なタンチョウヅル。単に珍しい鳥類のカードというだけでなく、自然保護の主張が世界的に叫ばれている現在、カードの収集は、自然保護にも一役買うことになる。絵柄も、親子の一対の写真を上手くデザインしていて、動物愛をうたっている。



←タンチョウヅル〈110-2561〉

TVジャンクション

今ではもうないが、TBS系で日曜の朝、放映されていたユニークな番組のテレカ。

「心強い!?　デブ猫リポーターの都」というキャッチフレーズが示すように、猫がこの番組の主人公だった。

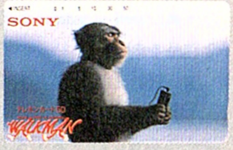
放送もの＋動物ものということで、人気の方も赤丸急上昇もなのだ。



←TVジャンクション〈ホワイト加刷〉

ちょろ松

ソニー・ウォークマンのCMでお馴染みの可愛らしい猿、ちょろ松がモデルとなったカード。



←ちょろ松〈ホワイト加刷〉

一般的に、CM絡みのテレカというのは、高額のプレミアムが付きにくいものだが、このCMテレカは特別で、ちょろ松がとても可愛らしいことから、高額のプレミアムを付けている。さながらちょろ松はアイドル・タレントのように、テレカ・コレクターの間で支持されているようだ。動物界のアイドルの世界にも、お笑いのセンスが求められているのかも知れない。

あの店この店 TOP5 ―カード専門店に聞きました― 日本チケットサービス　渋谷店

1	斉藤由貴・卒業	〈110-119〉	11万円
2	西村知美・ドン松五郎の生活	〈330-887〉	9万円
3	中森明菜・明星	〈110-930〉	8万円
4	浅香唯・少年サンデー	〈ホワイト加刷〉	5万円
5	西村知美・日産	〈110-10211〉	4万2000円

1	酒井法子・近代映画	〈110-75988〉
2	酒井法子・チーズの国から	〈330-24030〉
3	浅香唯・雪印アイス(縦・イス)	〈ホワイト加刷〉
4	中山美穂・ローディー	〈ホワイト加刷〉
5	西村知美・愛にディスパレート	〈110-78638〉

プレミアムの上位にずらっと定番アイドルが並んでいるのは、彼女達のパワーというより、新しいアイドルの力不足といった方がいい。

若手の中で唯一健闘しているのが酒井法子。彼女のニューカードはどれも回転率がいいようだ。あのお茶目な仕草は、どこかあの松田聖子の若い頃を彷彿とさせるものがあり、最も注目株の1人だ。〒150 東京都渋谷区渋谷1―9―5ファット21（株）日本チケットサービス渋谷店TEL03―400―9701

TV テレビ INFORMATION

学園ドラマといえば昔は男が主役だったけど最近は女性主役の傾向が強い。今は女性を主役にした方がおもしろいドラマが出来るからだそうだ。

学園ドラマを通してプロデューサーがキミたちに伝えたいコトは…

最近、大人たちがキミたち中高生のことを“いちご族”と呼んでいる。きびしい校則や受験の重圧に対して、一応屈した態度を見せるものの裏ではしたたかに遊ぶ子供たち（15歳にちなんでいちごと名付けられた）というのがそのイメージだ。そんな中高生に向けて、2つの学園ドラマがそれぞれの方法でメッセージを投げかけている。

「いけない女子高物語」（日本テレビ）は現在の教育問題を大人の目で捉えたドラマ。名門お嬢さま女子校を背景にもとロック・シンガーの女教師と女生徒たちがぶつかり合いながらお互いに成長していく姿を描いている。きびしい校則に苦しむ女子高生の実情をリアルに再現するために、実在の女子高の校則を綿密に調査し、230ヵ条にも及ぶ生徒心得が作成された。「学校はもともと面白いところなのに今は校則で生徒をがんじ絡めにしている。生徒たちは反抗して退学にされたくないので問題から逃げることばかりうまくなってしまった。そんな彼女たちをほっとけないなという気がします。教師と生徒が格闘することによって、お互いが成長していくというのが理想ですね」（日本テレビプロデューサー小山啓）。

一方、「いつも誰かに恋してるッ」（フジテレビ）は高校生の風俗や生態を、子供たちと同じ目の高さで捉えたドラマ。学力と恋の両立を目指す高校生のアフター5を描いている。ドラマを見ていると「こんなに解放的な高校がホントにあるの」っていうぐらい自由な環境だ。「実際にはこんな高校ありませんよ。教育要項や進学率も出たら目ですから。僕たちが重点を置いてるのは高校生の風俗や生態のリアルさです。今、校則を問題視しているのは大人たちの方で子供たちは自由に楽しんでますよ。せっかく文明の豊かな時代に生まれたんだからその豊かさを満喫すべきです」（フジテレビプロデューサー高橋萬彦）と、両プロデューサーの考えは対称的。一方では助けを求める生徒がいて一方では自由に遊んでいる生徒がいるのが実情だと思うけど……どうかな？



↑「いけない女子高物語」日本テレビ系　毎週土曜　PM 9：00～9：54　出演：古手川祐子、植草克秀、菅井きん、他



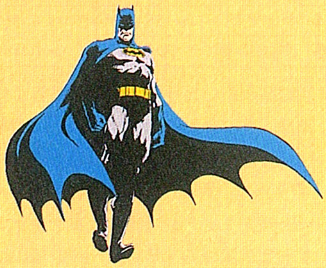
↑「いつも誰かに恋してるッ」フジテレビ系　毎週木曜　PM 8：00～8：54　出演：宮沢りえ、真木蔵人、西田ひかる、他

NEWS ニュース

毎/火 バットマン

テレビ東京　PM7:00～7:30

現在放映中のアニメ「バットマン」が異色のキャスト（声）で話題になっている。バットマン役に三宅裕司、相棒ロビンに小倉久寛、ジョーカーにはパッパラー河合（爆風スランプ）といった豪華かつミスマッチなキャスティング。セリフのはしばしに入る駄じゃれはバカバカしさを通り越して、最高におかしい。テーマソングが人気ロック・バンドのザ・プライベーツというのも意外な組み合わせ。とにかく外国アニメの日本語版としては新しい試みだ。放送は3月13日まで続く。



2/23 第13回日本アカデミー賞

日本テレビ系　PM9:00～10:52

今年で13回目をむかえた日本アカデミー賞。'89年に公開された日本映画の全作品を対象に、15部門の賞が与えられる。番組では栄誉ある受賞式の模様を中継。受賞者の喜びの表情を伝える。優秀作品賞には「あ・うん」「黒い雨」「社葬」「利休」「千利休～本覺坊遺文」が選ばれた。どれもカタそうな作品だね。ほかの脚本賞、主演男優賞、音楽賞などの部門でもこの5タイトルが名を連ねている。新人俳優賞には真木蔵人、本木雅弘、深津絵里、山田邦子らの名が上がっている。（写真は「利休」）



PROGRAM 番組

〈ファミッ子大集合〉

テレビ東京毎週金曜日午後6時30分～7時

2/16 最新ソフト情報は「悪魔くん」（バンダイ）「スペースインベーダー復活の日」（タイトー）。攻略塾は「ザ・ロード・オブ・キング」（ジャレコ）

2/23 最新ソフト～は「バルダーダッシュ」（データイースト）「摩陀羅」（コナミ）。攻略塾は「わんぱくダック夢冒険」（カプコン）だ。

〈大竹まことのただいま！PCランド〉

テレビ東京毎週火曜日午後6時～6時25分

2/20 先取りコーナーは「カルメン・サンディエゴ」（パックインビデオ）。情報コーナーは“Mr.ヘリの大冒険の最終ボス、安全地帯”。

2/27 先取り～は「スプラッターハウス」（ナムコ）「上海2」（ハドソン）。情報～は“忍で手裏剣をうたずにクリア”。

2/20 水曜スーパーテレビ「UFOコンタクト生番組！スペースフロント　プロジェクト」（仮）
テレビ朝日系　PM 7：30～8：54

2/21 水曜ロードショー「スーパーマンII冒険編」
TBS系　PM9：00～10：54　監督：リチャード・レスター　出演：ジーン・ハックマン　'81・米

2/24 土曜シネマシアター「時をかける少女」
TBS　PM0：00～1：54　監督：大林宣彦　出演：原田知世　'83・日

2/24 ゴールデン洋画劇場「地獄のコマンド」
フジテレビ系　PM 9：02～10：54　監督：ジョセフ・ジトー、出演：チャック・ノリス　'85・米

2/28 NEO ACOUSTIC FRIENDS
日本テレビ　深夜1：10～2：40　出演：遊佐未森、くじら、フェアチャイルド、BEGIN、他

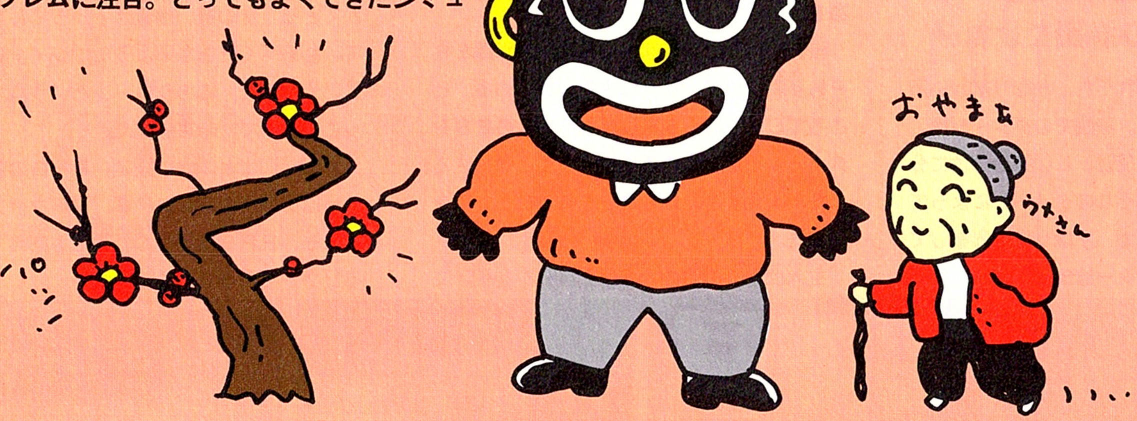
2/27 火曜ワイドスペシャル「オールスターものまね王座決定戦総集編」
フジテレビ系　PM 7：30～8：54

2/28 水曜ロードショー「デッドリー・フレンド」
TBS系　PM9：00～10：54　監督：ウェス・クレイブン　出演：マシュー・ラボートー　'86・米

NEW SOFT STREET

うめがさいたョ!!

イエーイ！文学部唯野教授じゃないぞー。イエーイ今回も元気だぞー。もーすぐ春だし。受験どーでしたかー？あ、そこの暗い顔の人。失礼しましたー。いわなきゃよかった。今回は任天堂のファイヤーエンブレムに注目。とってもよくできたシミュレーションゲームだわ。あとハル研の宇宙警備隊もおもしろそー。ディープダンジョンの4作目もでたりして、世の中あきませんなー。桜さいたら花見しよーね。じゃ、またー。





／ケイアミューズメントリース／7月発売予定／価格未定

STED

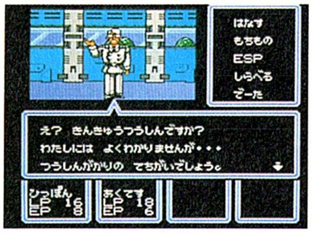
ステッド



NEW SOFT STREET

本格的なSFRPGがファミコンに登場。はるか未来の宇宙植民惑星「アルフ」を舞台に、SF兵器とESPを駆使して、侵略者であるモンスターを倒しつつ、4つの大陸を冒険するゲームだ。

多彩なグラフィックや、派手な戦闘シーンなど、見どころもたっぷりのこのゲーム。なかなか期待できそーじゃん！



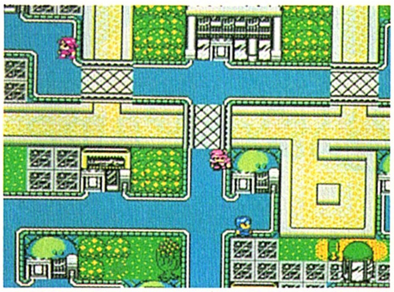
←「はなす」を選ぶと、見下ろし型の画面が、一転して左の様になる。AVG感覚だ。しかしこの男、一体何を言ってるんだ?

それは、1本の通信から始まった…

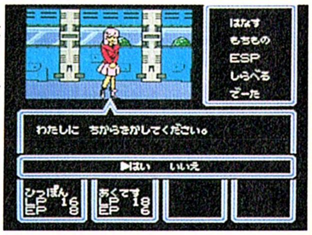
謎だらけのオープニング まずは情報収集だ！

「怒」シリーズをはじめ、アクションゲーム作品が多い、ケイ・アミューズメントリースから、初めて本格RPGの発売が決定した。スタートの町での情報によると、突如出現したモンスターによって窮地に追い込まれた惑星アルフから緊急通信が入ったらしい。惑星アルフを救うため立ち上がる、キミと3人の仲間たち。キャラクターはグラフィック上は1人だけど、4人のパーティー制で展開する。装備出来る武器や防具、ESPの能力など、4者4様の個性をもつ主人公たちだ。

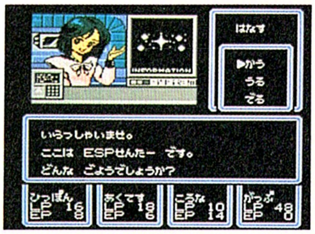
1本の通信から始まった4人の冒険の物語は、モンスターを全滅させ、惑星アレフに平和をとり戻すことによって完結する。ロボットやクローンなど、SFっぽい演出を随所に盛り込んで、SFとしての完成度を高めている。



←スタートの町。さて、まずは何をしましょうか? 情報収集しますかね



→彼女が仲間になってくれる「コロナ」ちゃん。ロボットの「ガップ」と合わせて、いきなり4人パーティーになれるのさ。これは嬉しい。



←店のカウンターでの会話も、このような一枚絵になる。相手の顔が見えると、商談もスムーズにいくものさ。ちなみにここではESPが買える

滑る、飛び出す、砕け散る！ とことん派手な戦闘シーン

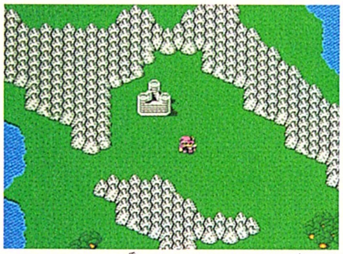
RPGの魅力の1つは戦闘シーンの演出だよね！

キャラクターはそれぞれ、かなり細かい所まで設定されている。戦闘でのダメージは、H(頭)、B(体)、A(腕)、L(足)の部位に分けて表示され、それぞれのダメージによって知性、防御力、攻撃力、すばやさに影響してくるのだ。(パラメーターは他に、階級、状態、生命力、精神力、クレジット（お金）などがある。)

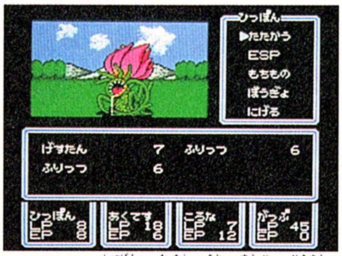
戦闘シーンは演出はもちろん、攻撃用ESPも多彩なので、様々な攻撃が楽しめる。ところでESPは、SF世界ならではのESPスクールというところで覚えることができる。また、覚えすぎたESPを忘れることもできるのだ。

主人公以外の他の3人はダメージを受けて死にいたると、クローンとして復活することができる。その際、階級は下がってしまうので、なるべく死なないようにプレイするのが賢いやり方だ。このクローンという概念はけっこう斬新で、未来感覚だ。

大胆な演出と細かい設定。RPGの魅力をいっぱい備えたSFRPG。SFファンの期待にも、RPGファンの希望にも応えてくれるソフトであることを望みたい。



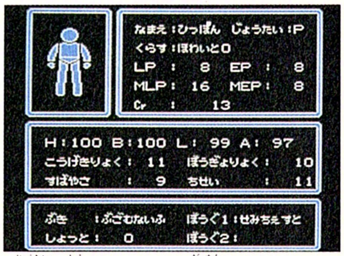
↑フィールドに出る。さて、どちらに行こうかな。町の人は何て言ってたっけか？



↑モンスター出現。名前の後の数字は匹数ではなく敵のレベル。初対面でも安心だね



↑森の中なら背影も森（当たり前）。グラフィック面には本当に凝っている



↑状態を調べると、この画面になる。かなり細かいが、視覚的にはわかりやすい

チップとデールの大作戦

ぼくたちかわいい2人(?)組!!

■カプコン　■6月中旬発売予定
■¥5800(税抜き)　■カセット

テレビ東京で放映中の、かわいいシマリスが主人公のTVアニメ「チップとデールの大作戦」がファミコンに登場するぞ。

好奇心旺盛なチップとデールと美人(?)ネズミのガジェット。そして、力自慢のモンタリーとハチのジッパーたちが活躍するワンパクレスキューレンジャーズ。今日も、迷子になってしまった子猫を探す為に街に出たが…、なんとそれはガジェットを連れ去るためのファットキャット一味によるワナだったのだ! モンタリーとジッパーの助けを借りながら、ガジェットを救い出すのだ!

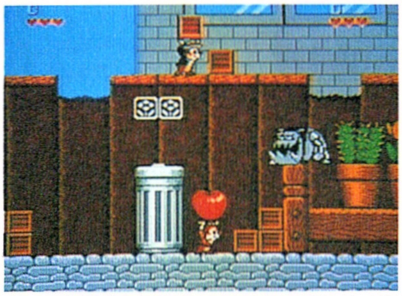
ゲームは、横スクロールアクションで、2人プレイが可能だ。チョコマカしたキャラクターが楽しそうで、これは期待大だね。



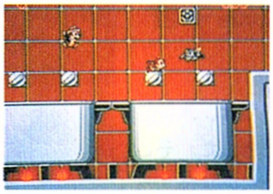
←ゆかいな2人組チップとデールのレスキューレンジャーズだ



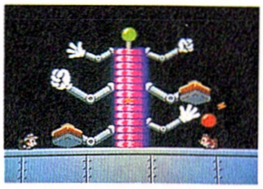
←事件の発端は、この子猫捜索作戦からなのだ。そして、ファットキャット一味にガジェットが…



↑アイテムを取りながら、ブロックや、箱を持ち上げて、敵に投げるんだ。ライフ制なので安心だね



←煮え返ったナベの上をうまくジャンプするんだ! 見てると自分がなんか小さくなっちゃったみたいで面白いね



→こいつはネコをブラシで擦って静電気を発生させ、溜った電気でイナヅマを出すすごいやつだぞ。注意して戦うんだ!

飛龍の拳III

ついに出るシリーズ第3作目だぞ!

■カルチャーブレーン　■5月発売予定
■¥6300(税抜き)　■カセット

カルチャーブレーンの本格派カンフーアクションゲーム「飛龍の拳」。その第3弾が登場することになった。「飛龍の拳III 5人の龍戦士」がそれだ。前作で、大魔神を封印した飛龍たち4人の龍戦士。彼らの前に立ち塞がる新たな暗黒界の強敵軍団。世界を舞台に、4人の龍戦士の戦いが再び始まろうとしているのだ。

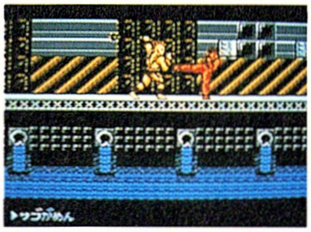
この「飛龍の拳III」には、人工知能(AI)が入っていて、プレーヤーにより、その強さが変わるのだ。プレーヤーの腕前が上達すると、AIのCPUも学習し、だんだん強くなってくるぞ。そして、前作の6種の格闘技に加えて、今作には新たな格闘技がいくつか入っているのだ。また、武器を装備しての対決もあるので、かなり白熱しそうだ。ストーリー展開も全5話仕立てオムニバスで、よりストーリー性の高い物になっているぞ。このゲームをやって、君も格闘技の王者になれるか?



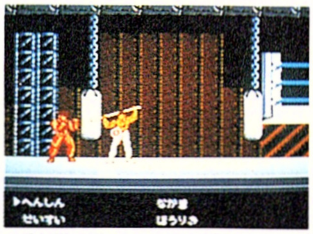
←不気味な星が、地球に何かをした。くそっ!何をするっ!



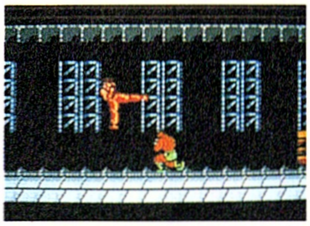
↑黒龍会とは一体何物? 気を抜けないストーリー展開だ



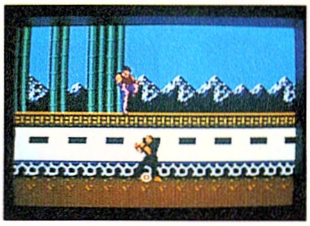
↑タイ式ボクシングとの戦い! ほかにもマーシャルアーツやプロレスなども…



↑下水道の戦い。相手は武器を持っているぞ! よく見て戦うのだ!



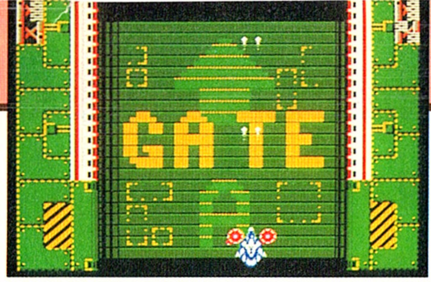
↑飛龍は、心眼を会得していて、相手のスキが見えるのだ



↑コマンドに"へんしん"というコマンドがあるね。これを使うと…



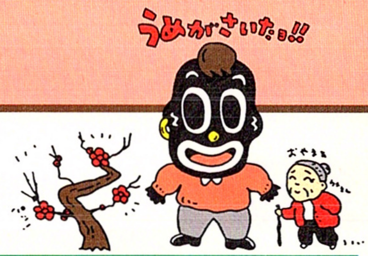
↑ほらすっごいっしょ! カッチョいいっしょ! やっぱ飛龍の拳はこれっすよ



／ハル研／7月下旬／¥6900(税抜き)

SPACE DEFENDING FORCE

宇宙警備隊



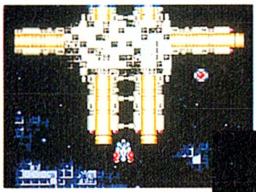
NEW SOFT STREET

最近ではアクションパズルゲーム「アドベンチャーオブロロ」を発売したハル研から、今度はカッコイイシューティングゲームが出ることになった。その名は「宇宙警備隊」。ちょっとカタそうなタイトルだけど、グラフィックは美しいし、敵の攻撃もなかなかハードで、シューティングファンには嬉しいかぎりのゲームなのだ。

未来が舞台のハイパーシューティングゲーム

人類の危機を救うため、宇宙警備隊出動せよ!

西暦21XX年。地救の資源は枯渇し、大気汚染や大陸の砂漠化は進む一方であった。そこで人類は、その行動範囲を宇宙へと広げ、コロニーや工業プラントを築いた。しかし、突序として出現した惑星によって、今人類は存亡の危機に立たされたのだった。



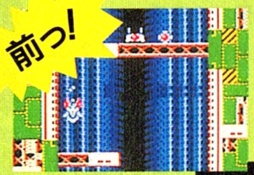
←見よ、この美しいグラフィックを! ちなみに右上にあるのはスピードアップのアイテムだ



➡宇宙機雷がある所を進んでいる所だ。中央にあるのがショットのパワーアップアイテムなのだ

OPTION

前っ!



←オプションは、ショットのアイテムを取ると付く。2つ取ると、前方弾のパワーアップ

後ろっ!



➡後ろに付けると、誘導ミサイルが撃てるようになる。ナカナカ使える武器だ

飛べっ!



←Bボタンを押すと、オプションが敵にむかって飛んで行くのだ。いざ!という時までガマンガマン

ガシガシ撃ってガシガシ進めっ!

敵の攻撃をよけつつ、全7ステージを進むのだっ!

ゲームは、タテスクロールの全7ステージで構成されている。どのステージにも小ボスと大ボスがいて、行く手を防いで来るのだ。

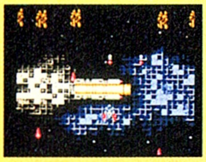
ここでは、ステージ3までを紹介するぞ。ステージ1は、鉱物資源採掘工業プラント建設エリア。ステージ2は、戦艦集結地区だ。ステージ3は、木星軌道上のコロニー。どのステージも、1クセ2クセもある敵キャラばかりで、なかなか難しいぞ。



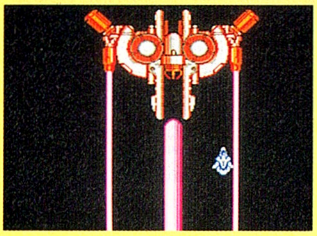
←一面の小ボス出現。こいつは最初、大きな岩の下に隠れていて、イキナリ出て来るのだ。ミサイルランチャーと足の先のビームで攻撃して来る

STAGE 1

資源採掘用にアステロイドベルトから運んで来た隕石が浮遊している。その周りには、そこで作業する人々の住居ブロックがある。





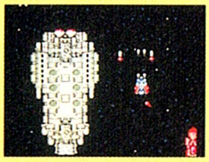


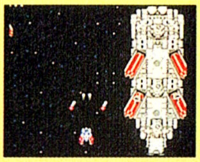
BOSS!

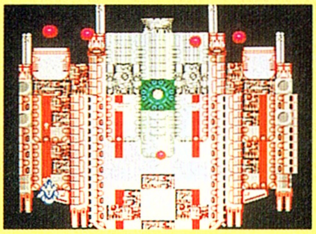
←画面いっぱいに動き回って、レーザーを出す不届者だぞ

STAGE 2

コンピュータを敵に操られ、自動制御で地球攻撃に向かってしまう巨大戦艦。航空母艦を含めて32隻の戦艦が不気味に進む…







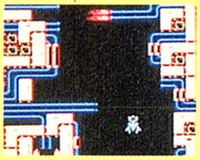
BOSS!

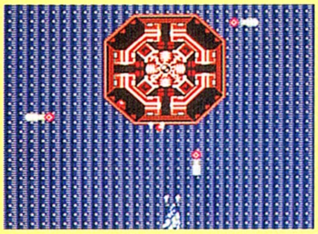
←3画面分もある超巨大戦艦だ。中心のコアを撃て!

STAGE 3

コロニーのバイオコンピュータが支配されてしまい、攻撃を仕掛けてくるコロニーの防御システム。高速スクロールをする。







BOSS!

←コタツのようなボスだ。4つの口からミサイルを出すぞ





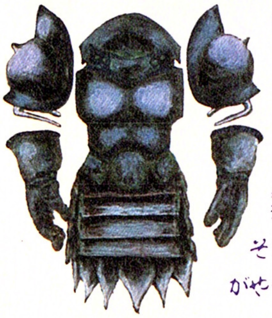
／アスミック／4月6日発売／¥6500(税抜き)

DEEP DUNGEON IV

ディープダンジョンIV

NEW SOFT STREET

STORY おはなし



時代は中世……
かつて魔王を倒し、平和を国にもたらした英雄フレド、彼が殺された…
そして暗黒の時代がやってきた…。

再び暗黒の世に姿を現した魔王。その名はサイマー。この地に大量の魔物たちを呼び起こし、村・街をおそい始めたのだった…。

殺されたフレドには息子がいた。父と同じく戦士であった彼は、父の仇を討つために、強い仲間をさがして旅立つことになった…。

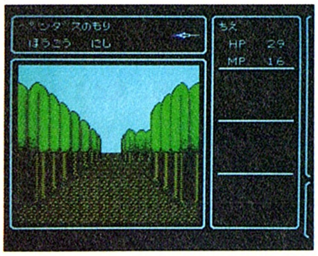


「ディープダンジョン」もシリーズ作品を重ねて、今回ここに4作目が登場した。今まで、ダンジョン特有のにおいみたいなものがいたるところで感じられたこのシリーズだけど、「IV」はちょっとムードが違うんだな。マップ的にも、シナリオ的にも、今までの作品から、どうアレンジされているか？

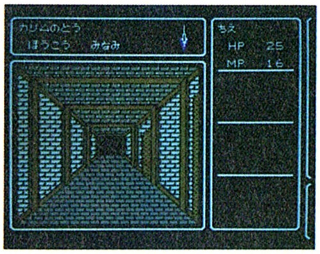
"冒険"よりも"旅"のイメージが強い「IV」

マップはとっても広大

今までの「ディープダンジョン」シリーズは、全て、地下とか塔の中が冒険の舞台となっていた。じめじめしたダンジョンや、そこに巣喰う不気味なモンスターたちが独特の「ディープダンジョン」の世界を作り出していた。だが、今回は、地上を歩くことが多くなった。森の中とか山の道とか、街や村など、青空を見上げながら長い道のりを歩くことが多い。もちろん、ダンジョンもたっぷり用意されている。つまり、地上を進み、各地にあるダンジョンとか山とかお城とかで使命を果たしたりしながら、だんだん成長を重ね、自分がどこにたどりつけば良いのかを知っていくのである。



←これが新登場の森のグラフィック。上に空があるだけ今までとは大分ちがう気がする



←こいつは、あるタワーの中だ。迷路自体も、地形を覚えないとキツいくらいのグレードだ

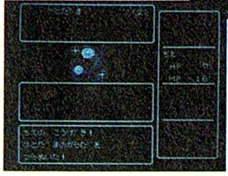
コマンド群から、バトルシーン、ストーリー進行まで

バトルシーン

バトルシーンに関しては、前作「III」のような、隊列と攻撃可能エリアなどの複雑なコマンド決定はなくなり、最も一般的なタイプになった。たたかう・にげる・まほう…みたいなコマンド群ね。そういえば、魔法も強力なのが沢山ふえたのだ。



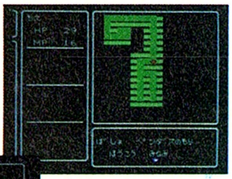
→魔法だって使えるんだからね。回復もあれば攻撃だってある。テレポートもやり放題！とべとべとべって



←武器を片手にバリバリザキザキとモンスターたちをきざむ。もちろんクリティカルヒットもガンガン出る

コマンド／キャンプ

街や村に立ち寄ることが多くなった、ということは、人々から得なければならない情報も増えたということ。まるでAVGのような会話量、はちょっと大げさだが、今までに比べるとはるかに多い。また、移動時には　キャンプ内でのみアイテムや魔法使用が可だ。



→水晶を持っていると、いつでもキャンプ内で、地図を見ることができる。足をふみ入れた所のみ表示される

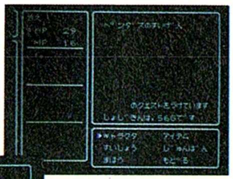


←会話は欠かせない。1度話をきいた人でも、またあとで話せば違う事を教えてくれる、と教えてくれる人もいる

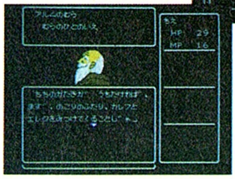
パーティ／クエスト

ストーリーが進んでいくうちに、訪れた地で、仲間に出会うことがある。このキャラクターたちとはパーティを組むことができる。

また、ゲームの進行イコール小さなクエストをいくつこなしたか、ということなのだ。1つ1つ解きながら、先へ先へと進む。

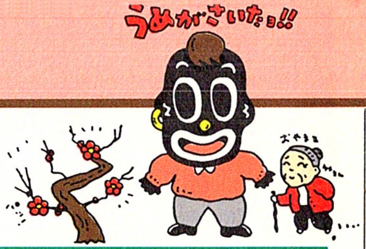


→街や村で人々からたのまれたことを引き受ける。このクエストをこなすことによってゲームが進む



←仲間を見つけろよ、という話は、いたる所で聞くことができる。うむむ、一体どこにかくれているのさっ





MADARA

魍魎戦記・摩陀羅

またまた、コナミからRPGの登場。コミカルRPG「ゴエモン外伝」に続くのは、本格派大型RPG「摩陀羅」だ。欧風でもなく和風でもなく、ましてや中華風でもない。独自の東洋的世界観を持ったゲームだ。そのうえ、ユニークなのは世界観だけじゃない。オート化された戦闘モードなどゲームシステムにも新機軸がいっぱいのRPGなのだ。



数奇な生い立ちの少年

その名は「マダラ」

運命の赤子「マダラ」、物語は金鋼国から始まる

それらは15年前のこと 雨の激しい夜だった

雨が激しく降り続く、ある日のこと。手足のない1人の赤子が、遥か須彌山から、蓮の花に乗ってヒジュラの村への流れ着いた。村の長老「タタラ」は、その赤子を助け上げ、ギミックと呼ばれる金属の体を与えた。そして、「マダラ」と名付けられた赤子は、タタラの孫娘「キリン」と一緒に育てられることになった。ちょうどその頃、この地方にミロク帝と名のる覇王が現れた。配下の魍鬼を使い、次々と町を征服し、金鋼国を作り上げたのだ。辺境の村、ヒジュラへも、その魔の手は刻一刻と近付きつつあった。

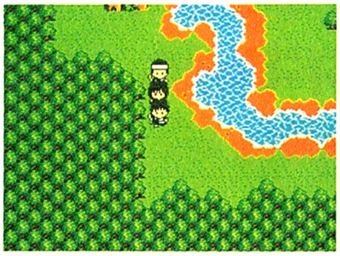
…というのが、オープニングで語られる、このゲームのプロローグだ。どこか東洋的ではあるけれど、SF的でもあり、伝説風でもある不思議な世界を舞台にゲームは進められていく。その他、コナミ独自のゲートアレイを採用したハード(カセット)によって実現したBGM、オート化された戦闘モードなど、シナリオ、ゲームシステムとも、見どころいっぱいのニューゲームだ。

キリンとシャモン、2人の仲間とともにマダラは旅立った

仲間を連れて、東の沼へ 白いソーマを手に入れろ



←力なくベッドに横たわるタタラ。タタラを元気にするには、「白いソーマ」が必要なのか。さっそく取りに行こうぜ！



←シャモンを仲間に加え、原野を進む3人。村人の情報をまとめると東の沼地にあるということらしい。とにかく東へ行こう

ゲームは、マダラがタタラに助けられてから15年後、ヒジュラの村から始まる。ついにミロクの魔手は、辺境の村ヒジュラへも届こうとしていた。タタラが魍鬼に襲われ、その体に毒矢を受けてしまったのだ。タタラを救うためには、「白いソーマ」を与えるしかないという。ところが、白いソーマは村の東にある沼に住む、ソーマの精だけが持っているのだ。村を一歩でれば、そこは、魔物たちが徘徊する原野、若いマダラとキリンには、あまりに危険な旅だ。そこで、マダラは、村一番の勇者シャモンに同行を求める。快くマダラの願いを受けたシャモン、そしてマダラとキリンの3人は、東へと旅立った。

マダラたちの冒険は、こうして始まる。マダラとキリンの2人でスタートしたゲームはシャモンを加えた3人パーティーとなって、ヒジュラの村を後にする。ここからゲームの本番に突入するのだ。

ストーリー上のマダラの最終目的は、ミロクを倒し、自分自身の肉体を取り戻すこと。もちろんその前に、ミロクの部下でありマダラの肉体の一部を持つという八大将軍と戦っていかなければならない。八大将軍との戦いが、それぞれ小クエストになっているんだ。

このゲームの原作は、コミックスなんだけど、原作を知らなくてもゲームは充分に楽しめそう。壮大なストーリーとユニークなシステムを持つRPG「摩陀羅」に注目！なのだ。



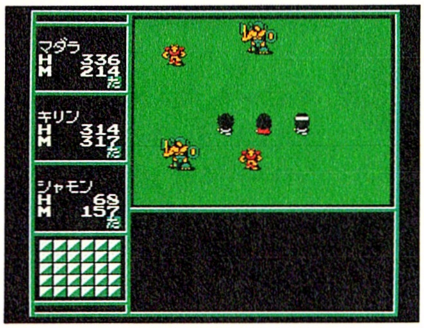
←マダラに駆け寄るキリン。祖父であるタタラの身に何かがあったという。よし、とにかくタタラのもとへ急げ！



←沼地へと到着した3人。しかし、ソーマの精が石の中に封じ込められているため、白いソーマを入手することはできない

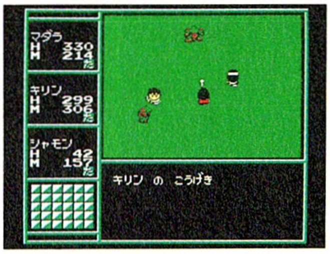
シナリオばかりじゃない。ゲームのシステムも個性的なのさ!

ちょっと作戦を考える、後はらくちんオートバトル

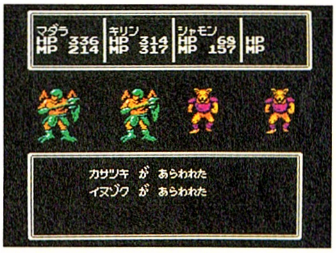


↑これが通常の戦闘画面。キャラクターはどこまでも戦い続ける。ちょこちょこと動く姿はなかなか可愛い

まずは写真を見て欲しい。ちょっとRPGとは思えない画面でしょ。敵に出会うと、このバトルフィールドと呼ばれる画面の中をキャラたちは自由に動きまわって敵と戦うんだ。プレイヤーは、ゲームスタート時に基本的作戦、戦闘時での隊列とそれぞれのキャラの戦い方を指示しておくだけでいい。戦闘中にプレイヤーが特に作戦変更を指示しないかぎりキャラは敵を倒すまで（こっちが死んじゃうこともあるけど…）戦い続ける。パーティーが育ってくれれば、フィールドで出現するような弱いモンスターならオートバトルモードで充分対応できる。強敵にはもちろんコマンド操作が必要なんだけどね。



➡前もって指示しておけば、このようなフォーメーションで戦うことも出来る。もっとも、すぐにグチャグチャになるけどね

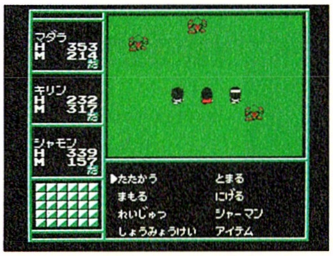


➡戦闘シーンの直前は、この画面。フツーのRPGっぽい。ここからAボタンを押すと、前述の戦闘シーンとなる

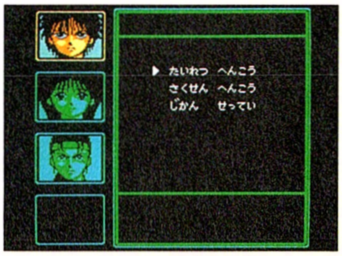
戦闘中に作戦変更、コマンドもイロイロある

もうちょっと作戦コマンドについて説明しよう。このコマンドは、さらに隊列変更、作戦変更(戦闘時)、時間変更にわけられる。作戦変更は戦闘時のキャラの動きを決定するもので、戦う、止まる、守る、逃げるを各キャラそれぞれに設定できるんだ。つまり、戦士的キャラは、戦うを選び敵に突進、弓矢など飛び道具を使うキャラは、止まるで遠隔攻撃って具合に設定するわけだ。

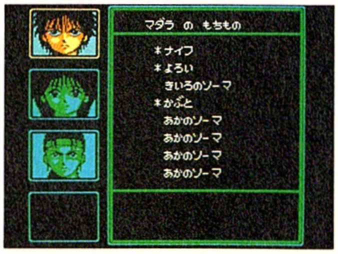
戦闘の途中でのコマンドは、戦う、止まる、守る、霊術、掌妙勁、シャーマン、アイテムの7種類。霊術、掌妙勁、シャーマンは、魔法のようなもので、それぞれ、治療系、攻撃系、シャーマン(キリン)だけが使える魔法と性格づけがされている。アイテムは、アイテム使用のコマンドなんだけど、マダラの持つ強力な武器は、アイテムによって効果を発揮するので、とっても重要なんだ。



➡戦闘画面が出ているとき、あるタイミングでAボタンを押すとこうなる。道具を使ったり、呪文を唱えたり出来るのだ



➡こちらは、戦闘に入る前に、各キャラクターに戦法を指示するところ。何も指示しないと、とことん肉弾戦に走る



➡所持するアイテムの数々。赤なら50クレジットで買えるのに、白いソーマを手に入れるのはどんなに大変なことか

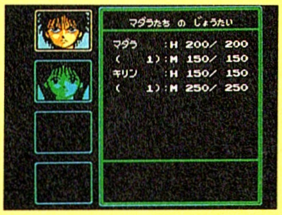
新たな仲間と冒険は続く

このゲームでは、シナリオが進むに従って、パーティーを組むメンバーが次々に変わる。加わる者、別れる者、何人ものキャラクターが登場しては消えてゆくんだ。常に一定のキャラクターたちで冒険を続けるわけじゃあない。

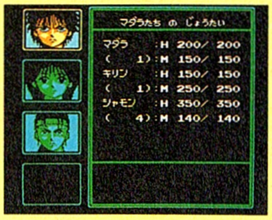
たとえば、最初はマダラとキリンの2人だけだが、すぐに3人パーティーになり、そのうちにまた2人に戻り、そしてまた3人に、やがて4人に…。



↑初めに仲間になってくれるのはシャモン。しかし、彼も永久のメンバーではない。いずれは去り、また新メンバーが加わるんだ



➡マダラとキリン。ともにまだ弱い。これだと冒険は辛い。よし、シャモンに仲間になってもらおう!



➡──で、3人になるとこの通り。シャモンの加入は心強いね。これなら戦闘がぐっと楽になるはずさ!



／任天堂／４月20日発売予定／￥6000(税抜き)



FIRE EMBLEM

ファイアーエンブレム

NEW SOFT STREET

シミュレーションゲーム、「ファミコンウォーズ」が出てから２年近くたった今。任天堂から、２作目のシミュレーションゲームが出ることになった。「ファイアーエンブレム」がそれだ。今回は、ファンタジーの世界が舞台のストーリー性が高い物になっているぞ。

ストーリー



その昔、アカネイア大陸は、マムクート（竜人族）の王、メディウスが率いるドルーア帝国に侵略され、人々は恐怖と絶望の中にあった。しかし、神剣"ファルシオン"によってメディウスは滅び、世界は再び平和を取り戻した。そして、アリティア王国をはじめ多くの国が新しく建国された。それから100年後…ドルーアの地に魔王メディウスが復活、血の進撃を再開した。アリティア王国も懸命に防戦したが、その強大な力によって滅亡してしまった。物語は、アリティアの生き残り、マルス王子の16才の誕生日から始まる…







アリティアの王子"マルス"！今、立ち上がる！

危うしタリス島！ガルダの海賊兵から島を守るのだ!!

この「ファイアーエンブレム」には、全体に１本筋の通ったストーリーがある。それに沿って、ＭＡＰごとにドラマチックな展開が繰り広げられるのだ。そして、各ユニットには１人ずつ名前があって、〝ただの兵士〟ではなく、1人の〝キャラクター〟として位置づけている。また、そのキャラクターが死んでしまうと、以来２度と出て来なくなる。これによって、各ユニットに感情移入することに成功しているのだ。他にも、途中で仲間になったり、敵から寝返ったりする人間もいるのだ。



←タリス城からペガサスナイトのシーダがやって来た。話を聞くとガルダの海賊に城を占拠されてしまったという



→マルスは僅かの兵と共にガルダの海賊を倒し、タリス城を取り戻す決心をする



←こんなふうにして、シナリオの始まる前にビジュアルシーンが用意されているのだ。より感情移入するシステムだ

興奮する戦闘、展開するストーリー

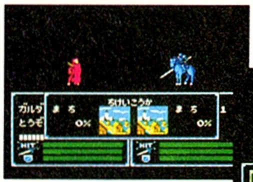


豊富な武器に多彩な攻撃！仲間を集めて勝ち進め！

シナリオ１は、タリス島。ガルタの海賊からタリス城を奪還するのが目的だ。始め、マルスの仲間は、城から知らせに来たシーダを含めて７人。人数は少ないが、Ｓナイトやアーマーナイト、パラディン、アーチャーなど種類は多い。戦闘は、アニメーション処理がしてあり、なめらかに動く。また、ユニットは攻撃することにより経験値を得、レベルが上がって成長するのだ。ユニットによっては、成長すると１ランク上のユニットに昇格するものもあるぞ。

★MAP1・マルスの旅立ち★





↑戦闘シーンだ。地形効果なども重要な戦略である



↓敵を倒さなくても、与えた攻撃力でＥＸが入る



↑２回攻撃してる所。アニメーションがすごい！



↓武器は持ちかえることが出来る



↑そして武器はお店で買うのだ



↓そのお金は、村長たちがくれたのでした。

ゴルゴ13・II

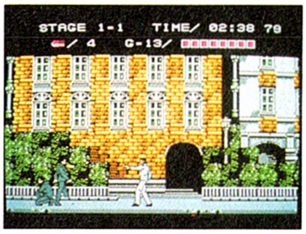
■ビック東海　■7月発売予定
■価格未定　■カセット

博士を救出し秘密組織を叩きつぶせ!!

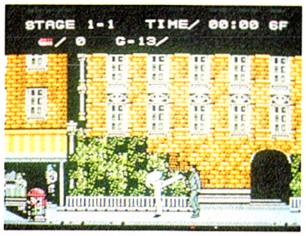
世界最高のヒットマン、ゴルゴ13の活躍するアクションゲームの登場だ。今度の仕事は秘密組織マフアトにさらわれた博士を救出するというものだ。ゴルゴ13の戦いはパリから始まり、水の都ベニス、オリエントエクスプレス、アフガニスタンとめまぐるしく舞台を移して展開する。他にも、3Dダンジョンの敵基地での戦いや、3Dカーアクションもあり、いろいろなゲームの要素がつまっている。途中、味方の情報員から情報を得ながら、敵の中枢へと近付いていくんだ。頼れるものは愛用の銃と己れのみ。ゴルゴは博士を救出し組織をやっつけることができるのだろうか？　ゴルゴ13ファンの人は要注目の1本だ。



↑秘密組織にさらわれた博士の救出という仕事の依頼を受ける



↑パリの市街でゴルゴに襲いかかる敵。自慢の銃さばきで一掃だ



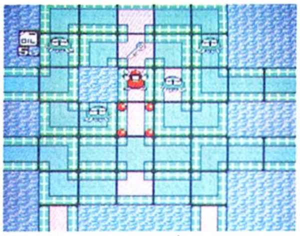
↑ゴルゴは銃だけでなく格闘技も得意。それ！　必殺の蹴りを喰らわせてやる！

ピーパータイム

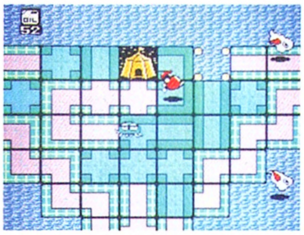
■サンリツ電気　■6月発売予定
■価格未定　■カセット

ゴーイングマイウェイなパズルゲーム

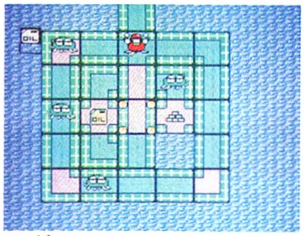
まるで、水道管ゲームやチクタクバンバンの様なゲームがサンリツから発売される。主人公はパレット君って言うんだけど、このゲームじゃ彼を操作することはできないんだ。パレット君は道なりに勝手に進んでいっちゃうから、プレイヤーはうまく道のタイルを入れ換えて彼を導いてやらなくっちゃいけない。それぞれの面では時間内にKEYを取って、ゴールまで到着させなければならない。でも、ステージではお邪魔な敵キャラがうろうろしているし、パレット君はまわりの海に落ちてもアウトになっちゃうから、素早い状況判断と、面全体を把握することが重要になってくるんだ。



↑まず初めにKEYを取らなきゃいけない。敵のモケモケは道に沿って動くぞ



↑雲の様なフワフワは道を無視して動いてる。つかまらないうちにゴールへ急げ



↑お助けアイテムだってある。OILは残りタイムアップ、金塊はボーナスだ

JOY & MIKEの［NEWファミコン地獄耳］

総選挙よりも気になるアフタードラクエIV

こらっ、押すなぁっ……そんなにあせらなくとも、ドラクエIVは買えるんじゃあぁぁ。

ハイッ、みんなもう手に入れたよね。んで、知りたいのはこれからのこと。いちいちマイク氏の強引なフリにかかわりあわないで、さぁ、㊙情報一挙公開といこうっ！

ムッ……一週間も練り込んだ私の出だしを……。ま、いいとするか……ブツブツ。んでは気を取り直してドラクエIV以降、今年のゲーム業界大予想じゃっ。

やっぱさ、何はさておきスーパーファミコンじゃない？

うむ、これに関してはアメリカのNESの動きが興味深い。ファミコンからの人気ゲームの移植が、ここのところ急にピッチが上がって来たのじゃ。スーマリIIIなんぞ、もう出てしまう。ブームを序々に盛り上げるんじゃなく、何かにせかされるようにブワァーッと来ておるわけ。これは何を意味するか？

わかった！　スーパーファミコンだ。アメリカでも年内くらいに。たとえば日米同時発売目指してプランを練ってんじゃないかな。

その可能性はあるな。ジェネシスの動きも気になる任天堂としては、ここで一気にスーパーファミコン投入でぶっちぎろうという読みなのかも……。

ふむふむ、でさ、もう一方の雄、ゲームボーイはどうかなぁ？　ぼくのなんか画面の左右がかすれて見えにくくなって来たけど。

そのパターンの画面の乱れ、私の周りにも何人かいる。どうも液晶の寿命は1年以下だという説もあるが……。

じゃあ、夏頃には買い換えが必要になってくる。

その意味でもこの夏の液晶ゲーム戦争は見もの。廉価版リンクス、ポータブルPC、セガ液晶と出揃って、すさまじい混戦となりそうじゃ。

あと、今年の台風の目はナムコ。自社ハード、ゲームボーイ、NES参入と大きなプランがいっぱいありそう。何かありそう……。

SCHEDULE 新作スケジュール表

FAMI-COM ●ファミコン

Ⓒはカセット、Ⓓはディスク、FT はファミリートレーナーを表します。

発売日	種類	ゲーム名	メーカー	価格
2月				
23日	Ⓒ	デッドフォックス"人間兵器"	カプコン	¥5800
23日	Ⓒ	アークティック	ポニーキャニオン	¥5500
23日	Ⓒ	キテレツ大百科	エポック社	¥5900
24日	Ⓒ	悪魔くん	バンダイ	¥6000(予)
27日	Ⓒ	ドラゴンユニット	アテナ	¥5800
3月				
2日	Ⓒ	ヘビーバレル	データイースト	¥5800
2日	Ⓒ	西村京太郎ミステリースーパーエクスプレス殺人事件	アイレム	¥6500(予)
2日	Ⓒ	プレジデントの選択	ホットビィ	¥9800
9日	Ⓒ	ウィザードリィIII	アスキー	¥6500
9日	Ⓒ	ドンドコドン	タイトー	¥5900
9日	Ⓒ	モアイくん	コナミ	¥4800
16日	Ⓒ	愁III	ケイ・アミューズメントリース	¥5600
16日	Ⓒ	イメージファイト	アイレム	¥6500(予)
16日	Ⓒ	仮面の忍者・花丸	カプコン	¥5800
23日	Ⓒ	バルダーダッシュ	データイースト	¥4900
23日	Ⓒ	魔神英雄伝ワタル~外伝~	ハドソン	¥6800
23日	Ⓒ	サンサーラ・ナーガ	ビクター音楽産業	¥7500
30日	Ⓒ	魍魎戦記・摩陀羅	コナミ	¥8500
30日	Ⓒ	ベストプレープロ野球II	アスキー	¥6800
30日	Ⓒ	井崎脩五郎の競馬必勝学	イマジニア	¥9800
4月				
6日	Ⓒ	忍者龍剣伝II	テクモ	¥5900
6日	Ⓒ	ディープダンジョンIV	アスミック	¥6500
6日	Ⓒ	デジタルデビルストーリー 女神転生II	ナムコ	¥7800
13日	Ⓒ	クォース	コナミ	¥4900
13日	Ⓒ	ゴッドスレイヤー	SNK	¥7600
20日	Ⓒ	ファイヤーエンブレム	任天堂	¥6000※
27日	Ⓒ	ファイナルファンタジーIII	スクウェア	¥8400
下旬	Ⓒ	ガンヘッド	バリエ	¥6500(予)
下旬	Ⓒ	黒鉄ヒロシの予想大好き・勝馬伝説	日本物産	¥8000(予)
下旬	Ⓒ	なんてったって!!ベースボール	サン電子	¥5900
	Ⓒ	迷宮島	アイレム	¥5800(予)
5月				
25日	Ⓒ	燃えろ!柔道うおりゃ～ず	ジャレコ	¥5600
下旬	Ⓒ	飛龍の拳III・5人の龍戦士	カルチャーブレーン	¥6300
	Ⓒ	熱血高校ドッジボール部サッカー編	テクノスジャパン	¥5900(予)
	Ⓒ	イースII	ビクター音楽産業	未定
6月				
中旬	Ⓒ	チップとデールの大作戦	カプコン	¥5800
	Ⓒ	ゲームパーティー	ココナッツジャパン	¥6500
	Ⓒ	ピーパータイム	サンリツ電気	未定
	Ⓒ	虹のシルクロード	ビクター音楽産業	未定
	Ⓒ	AD＆Dヒーローオブランス	ポニーキャニオン	¥6800(予)
7月				
上旬	Ⓒ	ファイナルミッション	ナツメ	¥5800
下旬	Ⓒ	キャプテン翼2	テクモ	未定
	Ⓒ	Migt and Magic	学研	未定
	Ⓒ	STED(ステッド)	ケイ・アミューズメントリース	未定
	Ⓒ	ぱたぱたパニック	バリエ	¥5980
	Ⓒ	幻獣創世記	日本物産	¥5900
	Ⓒ	宇宙警備隊	ハル研究所	¥6900
	Ⓒ	ゴルゴ13・イカルスの謎	ビック東海	未定
	Ⓒ	水島新司の大甲子園	カプコン	未定

発売日未定

種類	ゲーム名	メーカー	価格
Ⓒ	シャンカラ	アイ・シー・エス	未定
Ⓒ	ダンジョン放浪記	アスキー	¥6500(予)
Ⓒ	コンバットゾーン	BPS	未定
Ⓒ	坂本龍馬	東芝EMI	未定
Ⓒ	忍者らホイ!	アスキー	未定
Ⓒ	メタルスレイダーグローリー	ハル研究所	未定
Ⓒ	ウルトラマン倶楽部2	バンダイ	¥6000(予)
Ⓓ	地理大冒険	スコーピオンソフト	未定
Ⓒ	シエラザード2	カルチャーブレーン	未定
Ⓒ	エアーウルフ2	九娯貿易	未定
Ⓒ	高校野球(仮)	インダクションプロデュース	未定
Ⓒ	白い鷹	インダクションプロデュース	未定
Ⓒ	ローラーゲーム	インダクションプロデュース	未定
Ⓒ	神界	東映動画	¥9600(予)
Ⓒ	ものまね四天王(仮)	パック・イン・ビデオ	未定
Ⓒ	熱血高校運動会(仮)	テクノスジャパン	未定
Ⓒ	熱血野球小僧	テクノスジャパン	未定
Ⓒ	影狼伝説	ピクセル	¥6200
Ⓒ	パチ夫くん3(仮)	ココナッツジャパン	未定
Ⓒ	大迷路	エポック社	未定
Ⓓ	アーディス	アスク講談社	未定
Ⓒ	いただきストリート	アスキー	未定
Ⓒ	川のぬし釣り	パック・イン・ビデオ	¥5900
Ⓒ	スーパーチャイニーズ3	カルチャーブレーン	未定
Ⓒ	帝都大戦	ポニーキャニオン	未定
Ⓒ	キャットランナー	ケムコ	未定
Ⓒ	タイタン	ソフエル	¥5900
Ⓒ	KAGE	ナツメ	未定
Ⓒ	ベースボールファイター	バップ	未定
Ⓒ	ビックリマンワールド激闘聖戦士	ハドソン	未定
Ⓒ	獣王記	アスミック	未定
Ⓒ	孔雀王2	ポニーキャニオン	未定
Ⓒ	グリッド・グラバー	ジャレコ	未定
Ⓒ	株式道場パートII	ヘクト	未定
Ⓒ	ロケットレンジャー	ケムコ	¥6200
Ⓒ	黄金バット	学研	未定
Ⓒ	うさぎの次元の盗難事件	学研	未定
Ⓒ	甲子園2	ケイ・アミューズメントリース	未定
Ⓒ	ドラえもん	エポック社	未定
Ⓒ	ぱられるワールド	バリエ	¥5980
Ⓒ	装甲騎兵ボトムズ	ハイスコア	¥5500
Ⓒ	ウィッツ	アテナ	¥5800(予)
Ⓒ	ニチブツマージャン(仮)	日本物産	¥5800
Ⓒ	ドラゴンファイター	トーワチキ	未定
Ⓒ	ゲートイン	ケイ・アミューズメントリース	未定
Ⓒ	役満天国	任天堂	未定
Ⓒ	パジャマヒーロー	カプコン	未定
Ⓒ	ストリートファイター(仮)	カプコン	未定
Ⓒ	井出洋介名人の実戦麻雀II(仮)	カプコン	未定
Ⓒ	日本一の名監督	アスミック	未定
Ⓒ	鳳凰伝説	ヒューマン	¥5900(予)
Ⓒ	アーカムの謎	ジャレコ	未定
Ⓒ	じゃじゃ丸撃魔伝	ジャレコ	未定
Ⓒ	BLOCK OUT	テクノスジャパン	未定

GAME BOY ●ゲームボーイ

発売日	ゲーム名	メーカー	価格
2月23日	ネメシス	コナミ	¥3500※
2月23日	対局連珠	トーワチキ	¥2980※
3月15日	ベースボールキッズ	ジャレコ	¥3300※
3月16日	クォース	コナミ	¥3300※
3月16日	フリップル	タイトー	¥3090※
3月21日	ペンギンランド	ポニーキャニオン	¥3090※
3月23日	フラッピーズペシャル	ビクター音楽産業	¥3300※
3月29日	トランプボーイ	パックインビデオ	¥3090※
3月30日	ペンギンくんウォーズ	アスキー	¥3090※
3月	スペースインベーダー	タイトー	¥3090※
3月	SDガンダム・SD戦国伝・国盗り物語	バンダイ	未定
3月	かこむん蛇	ナグザット	¥3090※
4月13日	クイックス	任天堂	¥2600※
4月27日	ポパイ	シグマ商事	¥3500※
4月下旬	スーパーチャイニーズランド	カルチャーブレーン	¥3300※
4月下旬	バットマン	サン電子	¥3400※
4月下旬	スヌーピー	ケムコ	¥2980※
4月	ブロディア	トンキンハウス	¥3000※
4月	ギャザーズ	ビック東海	¥3300※
4月	SDルパン三世	バンプレスト	未定
4月	パズルロード	ビック東海	¥2980※
4月	四川省	アイレム	未定
4月	ファニーフィールド	SNK	¥3090※
4月	ブロディア	トンキンハウス	¥3000※
5月	コスモタンク	アトラス	¥3500※
5月	ボクシング	トンキンハウス	¥3000※
5月	あやかしの城	セタ	未定
5月	ボクシング	トンキンハウス	¥3000※
6月	モンスタートラック	バリエ	¥3200※
6月	パーミッション	バップ	未定
7月	ゴーストバスターズ2	ハル研究所	¥3400※
7月	倉庫番2	ポニーキャニオン	¥3090※
9月	ネコジャラ物語	ケムコ	未定
10月	ダイズ	ケムコ	未定
未定	キャデラック	ヘクト	未定
未定	プロレス	ヒューマン	¥3500※
未定	パステル(仮)	ナツメ	未定
未定	サイドポケット(仮)	データイースト	未定
未定	パステル	ナツメ	未定
未定	爆裂戦士ウォーリア	エポック社	¥3090※
未定	サッカーボーイ	エピックソニー	未定
未定	F1レース	任天堂	未定
未定	カードゲーム(仮)	ココナッツジャパン	未定
未定	ドラゴンスレイヤー1	エポック社	¥3090※
未定	パーミッション	バップ	未定
未定	天神怪戦	メルダック	未定
未定	モンスターメーカー	ソフエル	未定
未定	ボンバーボーイ	ハドソン	未定
未定	冒険野郎	サミー工業	未定
未定	バルダーダッシュ	ビクター音楽産業	未定
未定	バルーンファイト(仮)	任天堂	未定
未定	レッドアリーマ 魔界村外伝	カプコン	¥3300※
未定	ヒットマン	アスク講談社	¥2980※
未定	石道	アスキー	未定

※印は税込み価格です(無印は税抜き価格)

PC ENGINE ●ピーシーエンジン

発売日	ゲーム名	メーカー	価格
2月23日	飛装騎兵カイザード	メサイヤ	¥6200
2月23日	プロディア	ハドソン	¥4500
2月23日	虎への道	ビクター音楽産業	¥6700
2月23日	ニュージーランドストーリー	タイトー	¥6600
2月23日	北斗星の女(CD-ROM)	ナグザット	¥6300
3月1日	パラノイア	ナグザット	¥5800
3月2日	謎のマスカレード	メサイヤ	¥6000
3月2日	シティハンター	サン電子	¥6300
3月3日	スペースインベーダー・復活の日	タイトー	¥5900
3月9日	サイバーコア	アイ・ジー・エス	¥6700
3月10日	ゴールデンアックス(CD-ROM)	日本テレネット	¥6780
3月16日	スーパーダライアス(CD-ROM)	NECアベニュー	¥6800
3月16日	源平討魔伝	ナムコ	¥6800
3月16日	倉庫番WORLD	メディアリング	¥5400
3月20日	アームドエフ	パックインビデオ	¥6700
3月23日	キングオブカジノ	ビクター音楽産業	¥6200
3月24日	ファイナルゾーンII(CD-ROM)	日本テレネット	¥6780
3月27日	奇々怪界	タイトー	¥6600
3月30日	コズミックファンタジー(CD-ROM)	日本テレネット	¥6780
3月30日	BE BALL	ハドソン	¥5200
3月30日	ドロップロックほらホラ	データイースト	¥5900
3月30日	熱血高校ドッジボール部PC番外編	ナグザット	¥5800
3月下旬	カルメンサンディエゴを追え/世界編(CD-ROM)	パックインビデオ	¥7200
3月下旬	ソル・ビアンカ(CD-ROM)	メサイヤ	¥6200
4月3日	スプラッターハウス	ナムコ	¥6800
4月6日	魔動王グランゾード(SG対応)	ハドソン	¥6500
4月6日	サイコチェイサー	ナグザット	¥5800
4月13日	上海II(CD-ROM)	ハドソン	¥5800
4月13日	パワードリフト	アスミック	¥6900
4月20日	将棋修行初段一直線	ホームデータ	未定
4月27日	青いブリンク	ハドソン	¥5800
4月27日	バルンバ	ナムコ	¥6800
4月上旬	デスブリンガー(CD-ROM)	日本テレネット	¥7200
4月下旬	CYBER CITY OEDO 808 (CD-ROM)	メサイヤ	¥6500
4月下旬	フォーメーションサッカーヒューマンカップ'90	ヒューマン	¥5500
4月	スーパー大戦略(CD-ROM)	マイクロキャビン	¥6500
4月	キックボール	メサイヤ	¥6000
4月	ヴェイグス	ビクター音楽産業	未定
4月	ネクロスの要塞	アスク講談社	¥6800(予)
4月	サイレントデバッガーズ	データイースト	未定
5月25日	マニアックプロレス	ハドソン	¥6500
5月中旬	麻雀学園MILD東間宗四郎登場	フェイス	¥7980(予)
5月中旬	これがプロ野球'90	インテック	¥5800
5月	シンドバッド~地底の大魔宮~	アイ・ジー・エス	未定
5月	迷宮のエルフィーネ	日本テレネット	未定
6月	ワールドビーチバレー	アイ・ジー・エス	未定
7月	バットマン	サン電子	未定
8月下旬	バスティール(CD-ROM)	ヒューマン	¥6500
未定	関ヶ原	トンキンハウス	未定
未定	不思議の夢のアリス	フェイス	未定
未定	ブレードランド	日本ソフト販売	¥6800(予)
未定	ダウンロード	NECアベニュー	未定
未定	大魔界村(SG対応)	NECアベニュー	未定
未定	サイレントデバッカー	データイースト	未定
未定	レインボーアイランド(CD-ROM)	NECアベニュー	未定
未定	ダライアス	NECアベニュー	未定
未定	アウトラン	NECアベニュー	未定
未定	ラビオレプススペシャル(仮)	ビデオシステム	未定
未定	サンダーブレード	NECアベニュー	未定
未定	アフターバーナー	NECアベニュー	未定
未定	ワードナの森	NECアベニュー	未定
未定	最後の忍道	アイレム	未定
未定	イメージファイト	アイレム	未定
未定	迷宮島	アイレム	未定
未定	オペレーションウルフ	NECアベニュー	未定
未定	パワーイレブン	ハドソン	未定
未定	桃太郎伝説(豪華版)	ハドソン	未定
未定	J.B.ハロルドシリーズ(CD-ROM)	ハドソン	未定
未定	ラストハルマゲドン(CD-ROM)	ブレイングレイ	未定
未定	みつばち学園(CD-ROM)	ハドソン	未定
未定	桃太郎伝説II	ハドソン	未定
未定	幽霊君	アスク講談社	未定
未定	超絶倫人ベラボーマン	ナムコ	未定
未定	ストライダー飛龍(SG対応)	NECアベニュー	未定
未定	ドラ坊っちゃん	ナグザット	未定
未定	桃太郎活劇	ハドソン	未定
未定	サイバーナイト	トンキンハウス	未定
未定	オメガファイター	UPL	未定
未定	ファードラウトザストーリーオブゼビウス	ナムコ	未定
未定	ロードランナー	パック・イン・ビデオ	未定
未定	TATSUJIN	タイトー	未定
未定	ボンバーマン	ハドソン	未定
未定	マイトアンドマジック	NECアベニュー	未定
未定	ヘルファイヤー	NECアベニュー	未定
未定	スペースファンタシーゾーン(CD-ROM)	NECアベニュー	未定
未定	囲碁の達人(仮)	ホームデータ	未定
未定	恐竜大図鑑(CD-ROM)	ビクター音楽産業	未定
未定	はにい・おんざ・ろーど	フェイス	未定
未定	F1サーカス	日本物産	未定
未定	脱出(仮)	日本物産	未定
未定	デビルクラッシュ	ナグザット	¥6300

SEGA ●セガ

発売日	ゲーム名	メーカー	価格
2月24日	ソーサリアン	セガ	¥7000
3月2日	スーパーリアルバスケットボール	セガ	¥6000
3月3日	ニュージーランドストーリー	タイトー	¥6800
3月9日	エアダイバー	アスミック	¥6800
3月16日	重装機兵レイノス	メサイヤ	¥6200
3月20日	アフターバーナーII	電波新聞社	¥6900
3月下旬	ファイナルブロー	タイトー	¥6800(予)
4月下旬	アトミックロボキッド	トレコ	未定
4月下旬	サイオブレードスペシャル	シグマ商事	未定
4月	TEL TELスタジアム	サン電子	¥6500
5月	サイバーボール	セガ	未定
5月	バトレイバー	セガ	¥6000
4月	ファンタシースターIII	セガ	未定
5月	バットマン	サン電子	未定
5月	フェリオス	ナムコ	未定
5月	ゴーストバスターズ	セガ	未定
6月	あっぱれ/実業王/	セガ	¥6000
6月	インセクターX	ホット・ビィ	未定
6月	サンダーフォース3	テクノソフト	未定
6月	マイケルジャクソンズムーンウォーカー	セガ	未定
7月	火激	ホット・ビィ	未定
未定	ムーンサンダー	セガ	¥7000
未定	アウトラン3D(マスターシステム対応)	セガ	未定
未定	ギャラクシーフォース	セガ	未定
未定	パワードリフト	セガ	未定
未定	ターボアウトラン	セガ	未定
未定	モンスターレア	セガ	未定
未定	ゲイングランド	セガ	未定
未定	ラストサバイバー	セガ	未定
未定	ダイナマイト・ダックス	セガ	未定
未定	ドリームアイランド	セガ	未定
未定	テトリス	セガ	未定
未定	スーパーファンタジーゾーン	サン電子	未定
未定	オメガファイター	トレコ	未定
未定	スーパーモナコGP	セガ	未定
未定	レッスルウォー	セガ	未定
未定	ファイナルゾーンII	ウルフチーム	未定
未定	DJボーイ	セガ	未定
未定	E- SWAT	セガ	未定
未定	クラックダウン	セガ	未定
未定	キューティー鈴木のリングサイドエンジェル	アスミック	未定
未定	スーパーライセンス	セガ	未定
未定	ゼロウイング	東亜プラン	未定
未定	鮫/鮫/鮫/	東亜プラン	未定
未定	大旋風	セガ	未定

超新作情報コーナー!!

㊙編集部メモ

●サンリツ電気より、パズルゲーム「ピーパータイム」の発売が決定。道路を移動してキャラクターを出口へ導くもの。詳しくは157ページを御覧ください。

●日本物産もゲームボーイに参入。今年末、12月ごろを目標にオリジナル作品の開発を開始したとのことです。

●「ゴルゴ13」の続編の正式タイトルは、「ゴルゴ13第二章イカロスの謎」に決定しました。

●ホット・ビィでは現在パズルアクションゲームを開発中。正式タイトル等はまだ未定。

●ジャレコから新タイトルが2本。「アーカムの謎」はAVG的要素の強い、コマンド選択タイプのRPG。「じゃじゃ丸撃魔伝」は、あのじゃじゃ丸くんが主人公のアクションRPGになる予定です。

●ケムコのゲームボーイ用新タイトル、「ダイズ」はサイコロを使ったパズルゲーム、「ネコジャラ物語」は猫が主人公のRPGになります。発売は今秋の予定。

●パズルゲーム「キャデラック」のゲームボーイ版が発売されます。通信モード対応で対戦プレイが楽しめるそうです。

●ポニーキャニオンから、ゲームボーイ用ソフトとして「倉庫版2」が発表されました。ルールは前作同様、全130面。

●PCエンジンソフト「迷宮のエルフィーネ」は西村知美を主人公にしたアクションAVGになります。



CALENDER

日付	
2/16（金）	ファミコン必勝本Vol.6発売
17（土）	
18（日）	
19（月）	
20（火）	
21（水）	
22（木）	
23（金）	C デッドフォックス"人間兵器"（カプコン）発売 C アークティック（ポニーキャニオン）発売 C キテレツ大百科（エポック社）発売 PC 飛装騎兵カイザード（メサイヤ）発売 PC ブロディア（ハドソン）発売 PC 虎への道（ビクター音楽産業）発売 PC ニュージーランドストーリー（タイトー）発売 PC コズミックファンタジー（日本テレネット）発売 GB ネメシス（コナミ）発売 GB 対局連珠（トーワチキ）発売
24（土）	C 悪魔くん（バンダイ）発売 PC ゴールデンアックス（日本テレネット）発売 MD ソーサリアン（セガ）発売
25（日）	
26（月）	
27（火）	C ドラゴンユニット（アテナ）発売
28（水）	
3/1（木）	PC 北斗星の女（ナグザット）発売
2（金）	ファミコン必勝本Vol.6発売 C ヘビーバレル（データイースト）発売 C 西村京太郎ミステリースーパーエクスプレス殺人事件（アイレム）発売 C プレジデントの選択（ホットビィ）発売

AFTER THE GAME

●このところ少し春めいてきたのでうれしい。寒いのは苦手です。明日はＡＹＵちゃんと古橋氏の結婚式です。そのあとドラクエやります。ハッピーです。んじゃ。（井）

●この週末、自宅のモニターはおてんば姫と浜田マキ子さんが同居することになるだろ。とても刺激的じゃあないか。まるでテレビの中のお祭りだよ。ヤッホー。（ヒラ坊）

●ＣＭで「大人はどうして肩が凝るのかな……」というのがあるけど小さな頃には僕も不思議でした。今でも肩が凝るメカニズム？はわからないけど、あー肩が凝る!!（高城）

●この号が売られてる頃には、ドラクエⅣをクリアしてる人もいるんだろうな。Ⅳにはいったいどんな評価が下されるんだろう。クリアした人、感想を聞かせて下さい。（ハルク）

●とうとう風邪をひきました。夜になると熱と吐き気に悩まされて。なのに朝になるとケロッと元気。私ってホント働きものなのよねー。トホホ。（マッキー）

●最近お茶がうまい。今まで好きでもなかったお茶がうまい。朝も夜もなくお茶がうまい。まるでお茶に恋をしてしまったかのようにお茶がうまい。（根本）

ファミコン必勝本
1990年3月2日号
Vol.5

発行人 蓮見清一
編集人 井上裕務
発行所 JICC出版局
住所 〒102 東京都千代田区麹町5-5-5
電話 編集部：03-239-0237
営業部：03-234-4621（東京）
06-204-1966（大阪）
052-201-4181（名古屋）
印刷所 株式会社 光村原色版印刷所

任天堂 ファミリー コンピュータ™



Toei Animation Co.,Ltd. 東映動画より発売中

TDF-93 希望小売価格(消費税別) 5,300円 1M+64SRAM

東映動画株式会社・映像事業部 〒160 東京都新宿区新宿5-17-11(白鳳ビル) ©東映・日本テレビ 1990東映動画・マイクロニクス ファミリー コンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。



ファミコン必勝本
3月2日号
1990年3月2日発行
第5巻第5号(通巻90号)
発行人 蓮見清一
編集人 井上裕務
〒102 東京都千代田区麹町5-5-5
雑誌編集部☎03(239)0237
発行所 JICC出版局
特別定価 340円(本体330円)

©JICC出版局 1990 印刷 ㈱光村原色版印刷所 Printed In Japan 雑誌 27801-3/2